

ANIME LAND

NUMERO
1

ISSN : 1148-0807 (BIMESTRIEL - REEDITION No1 ANNEE 91 - 25,00 Frs.

TOUT SUR
LES DA JAPONAIS

L'INDUSTRIE DE
L'ANIMATION EN
CHIFFRES

INTERVIEW EXCLUSIVE
MOEBIUS

1
25 Frs

AKIRA - MAISON IKKOKU - DRAGON BALL

Librairie

junku

La Librairie JUNKU

- Mangas
- CD, K7, vidéos
- Magazines et journaux japonais
- revues spécialisées sur l'animation
- Animé goods, cartes plastiques, sous-mains, critérium, mouchoirs, etc.

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanches et Fêtes



262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.29.04.84



(C) HARUHIKO MIKIMOTO

ne découpez pas ce bon, photocopiez le ou recopiez le sur papier libre...

ABONNEZ-VOUS !!

Pour recevoir ANIME LAND, le
magazine de l'animation à domicile
Abonnement valable à partir du No ____



Abonnement de 6 numéros (frais PTT inclus)
pour la France métropolitaine
pour l'étranger



souscription ou commande d'anciens numéros
à partir du N 4 (frais PTT inclus)
pour la France métropolitaine
pour l'étranger

LES NUMÉROS
DEUX ET TROIS
SONT ÉPUISÉS !



168 Frs TTC



198 Frs TTC



32 Frs TTC



36 Frs TTC

ANIME LAND

EDITORIAL

Here it comes ! Le voilà, le premier numéro d'ANIME LAND, le magazine en français sur l'animation, suivant la grande lignée d'Animage et New Type au Japon, Animag et Animenominous aux Etats-Unis, et Yamato en Italie.

Vu l'ampleur de ce phénomène qu'est, en France, le succès du Dessin Animé japonais, nous nous devons de renseigner les nouvelles recrues, le public (même réticent) et les professionnels de la distribution ou de la production qui bien souvent savent rarement apprécier correctement leurs produits. Ainsi, nous essaierons de vous présenter une vision assez complète du Dessin Animé et de ses dérivés (vidéos, mangas, jouets, maquettes, livres, CD). Nous vous donnerons les bases, les connaissances et les références nécessaires à l'appréciation du D.A. dans son intégralité.

Bref, sur bien des points, nous remettrons les pendules à l'heure en tant que groupe de passionnés et de spécialistes impliqués depuis longtemps dans ces polémiques. Le Dessin Animé, et à plus forte raison le D.A. japonais, n'est pas réservé uniquement aux enfants et c'est là l'erreur qui persiste malheureusement en France.



SOMMAIRE

1. L'ANIMATION

- . Maison Ikkoku : Love Story japonaise p.3
- . Akira, un succès mondial p.5
- . Moebius : mon D.A. préféré, c'est Nausicäa ! p.6
- . Les succès de Saint Seiya et Dragon Ball p.7
- . Original Animation Vidéo p.8

2. DOSSIER

- . Bilan de l'industrie de l'animation japonaise p.9

3. LES MANGAS

- . Dragon Ball en manga p.12
- . Mangas version US p.14

4. MARKETING

- . Les Shogun Warriors en France p.15
- . Macross p.16
- . Partez à la quête du dragon p.16

5. LIRE, ECOUTER, VOIR

- . City Hunter en Compact-Disc p.17

6. NEWS & BREVES

p.18

ANIME LAND n°1-13 avril 1991, publication à but non lucratif, est éditée par le groupe
ANIME LAND. Directeur de la Publication et Rédacteur en chef : Yvan West Laurence - Coordination
et Gestion : Vincent Osée Vu - Maquette et mise en page : Christelle Deshayes, Erick Nouvel -
Relations publiques : Pascal Lafine - Rédacteurs : Audrey Landel, Muriella Romaniello, Ryo
Nakaya, Franck Guilleux, Jean-Marc Imbert, Christophe Jouan, Olivier, Alban - Graphistes :
Frédéric Bron, Patrick Doan - ANIME LAND - Minitel 3614
CHEZ*ANIMELAND - Reproduction et utilisation des textes, graphiques et dessins interdites sans
l'autorisation écrite de leurs auteurs ou de l'éditeur.

MAISON IKKOKU LOVE STORY JAPONAISE

C'est sous le titre discutable de "JULIETTE JE T'AIME" qu'est arrivé nos écrans, à la rentrée 1987, le dessin animé japonais MAISON IKKOKU, (un titre que l'on pourrait traduire par "la maison de l'instant").

Inspirée des quinze volumes du célèbre manga de la jeune Rumiko Takahashi, l'adaptation télévisée en 96 épisodes de ce petit chef-d'oeuvre nippon a été confiée à la non moins célèbre Akemi Takada, à qui on doit déjà des séries à succès en France telles que MAX ET COMPAGNIE, CREAMY MERVEILLEUSE CREAMY, LAMU, ... et bien d'autres encore !

Le théâtre de cette histoire est une pension de famille comme on en rencontre tant au Japon, et qui porte chez nous l'appellation poétique de "Pension des Mimosas". C'est dans cette grande maison familiale qu'évoluent les protagonistes. Le personnage principal, Hugo Dufour (Godai Yusaku), qui est aussi le narrateur de l'histoire, est un jeune étudiant de 19 ans qui cherche à entrer dans une université. Viennent ensuite Charlotte (Akemi Roppongi), une pétillante rousse de 20 ans dont la tenue préférée est un déshabillé vapoureux qui laisse transparaître tous ses charmes, et Stéphane (Yotsuya), jeune homme mystérieux qui ne cesse d'ennuyer son voisin de chambre Hugo. Enfin, vivent dans cette pension, Pauline (Hanae Ichinose) et son fils Léo (Kentaro). Pauline étant le type-même du bon vivant, elle n'hésite pas à se donner en spectacle au grand regret de son fils souvent gêné par les effusions de sa mère.

Cette histoire débute alors que Hugo, sur le point de quitter la pension, croise sur le



pas de la porte, une superbe jeune femme dont il tombe immédiatement amoureux. Cette dernière, c'est Juliette Rosier (Kyoko Otonashi), la nouvelle responsable de la pension. Hugo, complètement subjugué, décide alors de rester afin de conquérir son cœur.

Cette Love Story possède toutes les caractéristiques d'une histoire d'amour comme on en connaît tant : obstacles, rivalités, jalousies, ... tout y est ! Tout d'abord, la différence d'âges existant entre nos deux héros (2 ans), est une des entraves les plus évidentes dans la mesure où elle est fort mal considérée au Japon. En outre, le fait que Juliette soit veuve et très attachée à la mémoire de son défunt mari Maxime (Soichiro), rend plus délicate l'entreprise de ce pauvre Hugo.

Par la suite, Juliette, décidant de prendre des cours de tennis, rencontre François (Syun Mitaka), le jeune et séduisant entraîneur, Don Juan notoire, qui, peu à peu tombe amoureux de la belle responsable. Il l'invite plusieurs fois à sortir avec lui, ce qui créera des

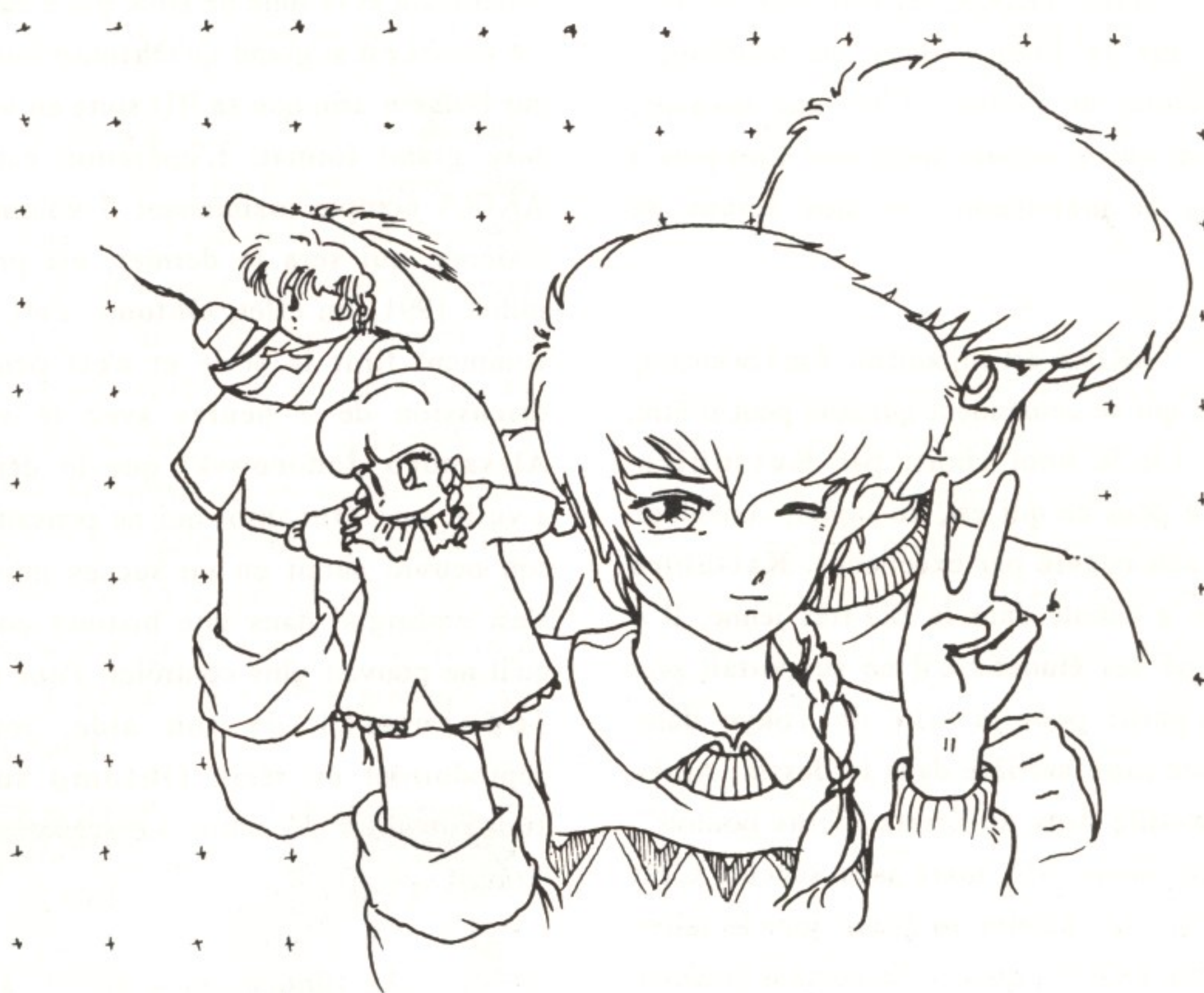
A 34 ans, Rumiko Takahashi est l'une des rares femmes à s'être imposée dans le monde difficile du manga et à connaître un succès considérable. Née à Niigata en 1957, elle réussit l'examen d'entrée à l'université pour jeunes femmes, la Nihon Joseidai. Elle vit à Nakano dans une petite pièce pour étudiants et cette expérience lui servira de base pour MAISON IKKOKU. C'est en 1978 que URUSEI YATSURA (Lamu) apparaît pour la première fois dans le Shonen Sunday, un magazine hebdomadaire. Puis d'autres histoires vont être publiées : MAISON IKKOKU, les RUMIC'S WORLD, brèves histoires d'horreur, ONE POUND GOSPEL, narrant les aventures d'un jeune boxeur toujours affamé et amoureux d'une soeur catholique, et dernièrement RANMA 1/2, ou les péripéties d'un jeune karatéka qui, après être tombé dans un puits magique, se transforme en fille avec de l'eau froide et se retransforme en garçon avec de l'eau chaude. Tous ces immenses succès ont été adaptés en dessin animé, que ce soit en série télévisée ou en vidéocassettes vendues exclusivement dans le commerce (OAV).

tensions et des rivalités entre ces deux prétendants. De son côté, Hugo fréquente Suzanne (Kozue Nanao), une jeune fille rencontrée lors d'un job d'été. Dans la deuxième partie, le personnage de Suzanne va s'effacer, laissant la place à Clémentine (Ibuki Yagami), âgée de 17 ans, l'une des élèves que rencontre Hugo lors d'un remplacement qu'il effectuera dans l'ancien lycée de Juliette. Aussi bien physiquement qu'intellectuellement, Clémentine est le portrait craché de Juliette au même âge, d'autant plus qu'elle vit quasiment la même histoire qu'elle (à 17 ans, Juliette est tombée amoureuse de son professeur de mathématiques, Maxime, qu'elle a finalement épousé). Le parallèle entre Juliette et Clémentine contribue à maintenir un suspens constant : Clémentine réussira-t-elle à épouser Hugo ?

Quatre années de diffusion quasi-ininterrompues sont, sans aucun doute, les témoins du succès que remporte **JULIETTE JE T'AIME** auprès des téléspectateurs, malgré une adaptation française plus ou moins contestable. La suppression des génériques originaux remplacés par une bleutée à la mélodie sucrée, voire un peu niaise et au rythme binaire très simple, tout comme le choix de prénoms français, touchent à l'intégrité de l'oeuvre. En France, on considère que l'animation s'adresse à un public très jeune (l'âge ciblé pour "Juliette Je T'aime" est compris entre 9 et 12 ans). Cette idée préconçue a conduit les responsables de la version française à masquer la réalité de certaines situations : lors des fêtes organisées à la pension ou au bar CHACHAMARU, les mots "saké" ou "bière" ont été remplacés par "cidre", "jus de pomme" ou "limonade", dans le but d'échapper à la censure. Mais qui est assez stupide pour croire que l'on puisse être ivre avec de la limonade ou du jus de pomme ? Par ailleurs, on peut condamner les censures, souvent injustifiées : pour éviter de montrer une revue érotique, des scènes complètes ont été censurées ! Le public italien, qui a, tout comme nous, suivi cette série, n'est pas resté traumatisé par une version intégrale et ayant conservé les génériques originaux et les noms japonais.

Quoiqu'un peu démodés, les prénoms français sont relativement bien choisis dans la mesure où ils correspondent aux caractères des personnages. On pourrait cependant croire qu'ils ne l'ont été que dans le but de faire de cette série un "remake" de "Roméo et Juliette" : la consonnance entre Hugo et Roméo est si évidente qu'on peut rapidement les assimiler. Quant à Juliette ...

L'un des plaisirs de Rumiko Takahashi est de concocter de charmants jeux de mots en ce qui concerne les prénoms de nos héros : dans **MAISON IKKOKU**, chaque pensionnaire a un prénom qui commence par le numéro de sa chambre. Godai habite la chambre 5 et "Go" signifie "cinq". Mais les prénoms sont aussi les noms des différentes stations de métro et leurs environs. Ainsi Akemi Roppongi ("Ro" signifie "six" et elle vit dans la chambre 6) tire son nom d'un fameux quartier de Tokyo, riche en hôtesses de bar. Yotsuya, l'étrange pensionnaire de la chambre 4, tient, quant à lui, son nom du nombre 4 qui le compose, mais aussi d'un mystérieux Yotsuya dans le folklore japonais. Enfin, Ichinose vit dans la chambre 1, "ichi" correspondant au chiffre "un". On retrouve cette particularité dans toutes les autres oeuvres de Takahashi. Mais il faut cependant admettre qu'il est difficile pour un européen de comprendre et apprécier toutes ces subtilités.



L'un des points forts qui caractérise la série est certainement le sentiment de réalité qui s'en dégage. L'histoire d'amour vécue par nos deux héros pourrait arriver à n'importe qui. Cette particularité est renforcée par le réalisme des dessins : les personnages semblent être en trois dimensions, et, dans le même temps, se détachent du décor, comme s'ils voulaient sortir du petit écran pour entrer dans notre monde. La série est un remarquable tableau de la vie japonaise, qui met en évidence une confrontation entre un Japon traditionnel et une société qui s'occidentalise. En effet, la pension, "vieille bâtisse" symbolisant le côté traditionnel, est cernée par des habitations plus modernes. On retrouve cette confrontation dans les vues panoramiques de la magalopole, avec un centre ultra-moderne et une périphérie résidentielle. Au-delà de l'histoire d'amour, François et Hugo symbolisent la bataille que se livrent ces deux modes de vie : par exemple, François vit dans un appartement meublé selon

le mode occidental, alors que Hugo est beaucoup plus respectueux du mode de vie traditionnel des Japonais. Les mariages respectifs de François et Hugo confortent cette idée.

Le talent des Japonais est sans nul doute celui de savoir créer à partir d'ingrédients toujours identiques, des histoires d'amour toujours différentes, et, dans le cas de **Rumiko Takahashi**, des histoires pour lesquelles il faut savoir souffrir et persévérer pour parvenir à ses fins. C'est donc un conseil, celui de ne jamais renoncer, qu'elle essaye de transmettre à travers toutes ses oeuvres, et en particulier **MAISON IKKOKU**.

Audrey Landel
Muriella Romaniello

MAISON IKKOKU - Manga : Shonen Sunday Comics-Editions Shogakukan ; Musique : Kitty Records ; TV, Cinéma, OAV : Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty Film-Fuji TV.

AKIRA, UN SUCCES MONDIAL

AKIRA est un nom très courant au Japon et qui pourtant a fait frémir en 1982 toute la nation japonaise. AKIRA est, sans conteste, le plus gros succès en BD. Après avoir explosé dans son pays, il brise les frontières. Aujourd'hui, le voici à nos portes près à tout balayer sur son passage. Attention ! AKIRA est là !

A-t-on le droit de défier la puissance des dieux ?

Avec AKIRA, ils l'ont fait. AKIRA déferle sur la France dans un ronflement assourdissant de moteur. C'est une invasion japonaise qui a débuté dans nos kiosques à journaux et maintenant sur nos écrans de cinéma.

AKIRA est aujourd'hui dans beaucoup de livres qui se demandent qui cela peut-il être. AKIRA est le nom choisi par Katsuhiro Ohtomo pour ce qui est, au Japon, considéré comme son oeuvre par excellence. Katsuhiro Ohtomo a débuté dans la BD très jeune. Il a abandonné ses études qu'il ne supportait plus afin de partir pour la ville de Tokyo dans l'espoir de faire carrière dans le dessin. Après avoir travaillé dans différents "petits boulots", il sort plusieurs BD, mais sans succès. C'est DOMU qui fait éclater au grand jour le talent d'Ohtomo. DOMU, qui est d'ailleurs le premier manga à avoir remporté le prix de la Science-Fiction jusqu'alors attribué aux seules oeuvres littéraires ou cinématographiques, a été édité en France chez les Humanoïdes Associés sous le nom de "Rêve d'Enfant". C'est la trame qui a donné naissance à AKIRA.

C'est en 1982 que KODANSHA publie dans YOUNG COMICS 13-20 les premières planches d'AKIRA. Le succès est foudroyant et la suite ne tarde pas à être publiée. Le succès est si grand qu'Ohtomo fait pression sur l'éditeur afin que sa BD sorte en volumes de luxe grand format. L'opération est réussie. AKIRA compte maintenant 5 volumes, et le sixième, qui sera le dernier, est prévu pour juillet 1991. En effet, Ohtomo s'est demandé comment finir la série et c'est pendant une discussion de 3 heures avec le scénariste Alexandro Jodorowski que le dénouement a vu le jour. Ohtomo, qui ne pensait pas que son oeuvre aurait eu un succès international, s'est embrigé dans une histoire compliquée qu'il ne pouvait plus contrôler. Pour remercier Jodorowski de son aide, tous deux coproduiront un récit, Ohtomo au dessin, Jodorowski à l'écriture. Le scénario est déjà terminé.

Le film, quant à lui, est à l'affiche depuis un an aux Etats-Unis et au Japon, entre autres,... et le sera en France. Plusieurs dates de sortie ont été annoncées. Toujours est-il que le Grand Rex à Paris le diffusera en exclusivité pendant 1 mois. Quant à la BD, les américains ont trouvé la version reliée française si parfaite

(cela dépend des goûts) qu'ils sortiront leurs volumes reliés dans le même format et identiques au numéro 1 français. Le scénario de la BD diffère beaucoup de celui du film qui a coûté la bagatelle de 42 millions de francs. Tous les grands studios, sous la coupe du producteur exécutif TMS, y ont participé, et entre autres GAINAX. Ce dernier avait auparavant réalisé une oeuvre de 40 millions de francs : Les Ailes de Honneamise (coproducteur BANDAI). Bien que le sujet de la BD diffère par rapport au film, je vais tenter de vous faire un petit résumé d'une histoire un tantinet compliquée.

Le 7 juillet 1988, qui est aussi la date de sortie du film au Japon, une immense explosion détruit Tokyo. Les forces de la Terre partent attaquer le Japon. Débute une guerre qui sera la 3ème guerre mondiale. 30 ans plus tard, le monde s'est reconstruit. Dans Néo-Tokyo, un homme et un enfant à l'apparence d'un vieillard, sont poursuivis par l'armée. Après une folle poursuite, ils sont interpellés, l'homme est fusillé et l'armée tente d'arrêter le garçon qui disparaît inexplicablement. Celui-ci réapparaît sur une autoroute désaffectée. Un jeune motard du nom de Tetsuo arrive à pleine vitesse et voit le garçon au milieu de la route. Avant qu'il n'ait pu l'éviter, il est stoppé dans une grande explosion par un mur invisible. Le reste de sa bande, commandée par Kaneda, a à peine le temps d'intervenir que l'armée les interpelle et les conduit dans un commissariat. Tetsuo est amené dans une base militaire afin d'y être soigné...

La suite, je vous invite à aller la voir dans les salles.

Alban

AKIRA - Manga, version japonaise : Editions Kodansha, version française : Glénat ;
Cinéma : Akira Committee.



Interview

MOEBIUS : MON D.A. PREFERE, C'EST NAUSICAA !

Jean Girault, Moebius, dessinateur de profession, a confié à l'équipe d'Anime Land, Pascal Lafine, Vincent Osée Vu et Yvan West Laurence, ses impressions sur le dessin animé japonais à l'heure actuelle. Cette interview exclusive est publiée ci-après.

A.L. : Que pensez-vous de la version française du film de Miyazaki Hayao, Nausicaa dans la vallée du vent ?

Moebius : J'ai un copain qui me l'a passée mais je ne veux pas la regarder. Je ne veux même pas la mettre dans mon appareil, il manque une demi-heure.

A.L. : Que représente pour vous l'animation japonaise ?

Moebius : Pour moi, c'est une révolution comparable à celle qu'il y a eu quand on a eu Métal Hurlant. C'est-à-dire, le DA est comparable à ce qu'était la BD dans les années 50 : un ghetto culturel, magnifique, doré, mais une prison quand même. Et ça, c'est Walt Disney qui en a fait les murs. La liberté de création demande que toutes ces limites soient repoussées. Les japonais ont créé un système de production qui a une dynamique interne telle, que le dynamitage s'est produit. Ils ont mis une telle force à l'édification d'un monde de dessin animé que peu à peu il a pris vie. Et avec le temps, une autonomie culturelle l'a emmené à sa majorité. Le premier auteur à initier cette majorité a été Osamu Tezuka. Il ne faut pas oublier que c'est lui le créateur du dessin animé au Japon. Il a inventé le dessin animé primitif, mais l'a poussé jusqu'à la fin de sa vie toujours plus loin, pour toujours être d'actualité. Mais la rupture s'est créée avec Miyazaki qui est un génie dans la narration et le graphisme. Il a commencé sa carrière à TMS. Il a explosé après sa rupture avec M. Fujioka sur le plateau de Little Nemo.

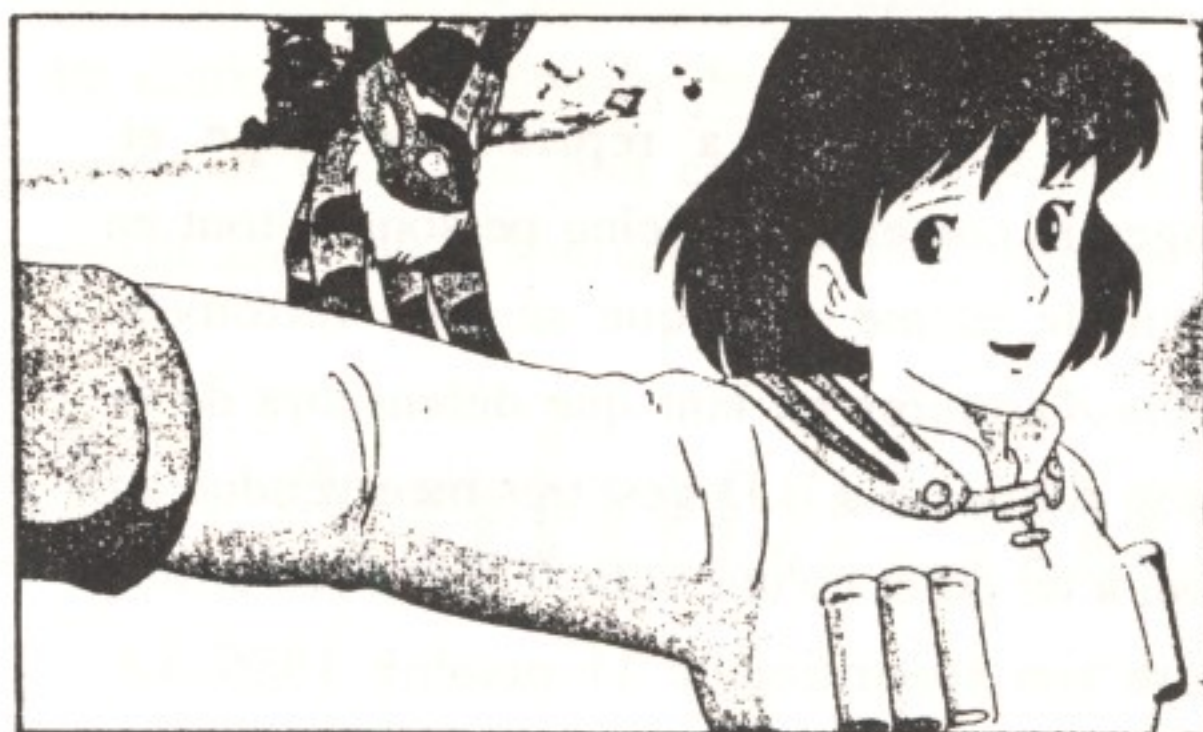
A.L. : Alors Miyazaki a bien participé à la création de Little Nemo ?

Moebius : Il a fait le preview, le pilote, qui durait 4 minutes et dont on voit une petite séquence dans le film. Le patron de TMS, Yutaka Fujioka, est très dictatorial dans son entreprise, difficile à comprendre. Et Miyazaki est une personnalité forte. Et ça ne pouvait pas coller éternellement. Miyazaki en a eu ras-le-bol. Fujioka a mis 6 ans avant de faire le film. Il a engagé et viré des scénaristes, des dessinateurs, des réalisateurs, et Miyazaki n'aime pas ça. Lui, il fait un film en 9 mois, Nausicaa a été fait en 9 mois. Ça a coûté à peine

1 million de dollars.

A.L. : Mais quel est pour vous le meilleur des Miyazaki ?

Moebius : C'est Nausicaa. J'adore Nausicaa. Quoique, dans Laputa, il y a des séquences avec le robot où j'étais cloué dans mon fauteuil. Miyazaki a pris son autonomie avec Nausicaa qui est un grand film, un chef-d'oeuvre. Le travail qu'il a fait après, est toujours dans la continuité, dans la finesse, dans la beauté. Il y a aussi l'arrivée d'Ohtomo qui est un phénomène, un génie, qui s'est exprimé d'abord dans la BD, et qui a vu dans le DA un prolongement de son génie dans la couleur, le son, la musique. Le résultat, c'est Akira qui est un moment du cinéma tout court.



A.L. : Et la bande dessinée ?

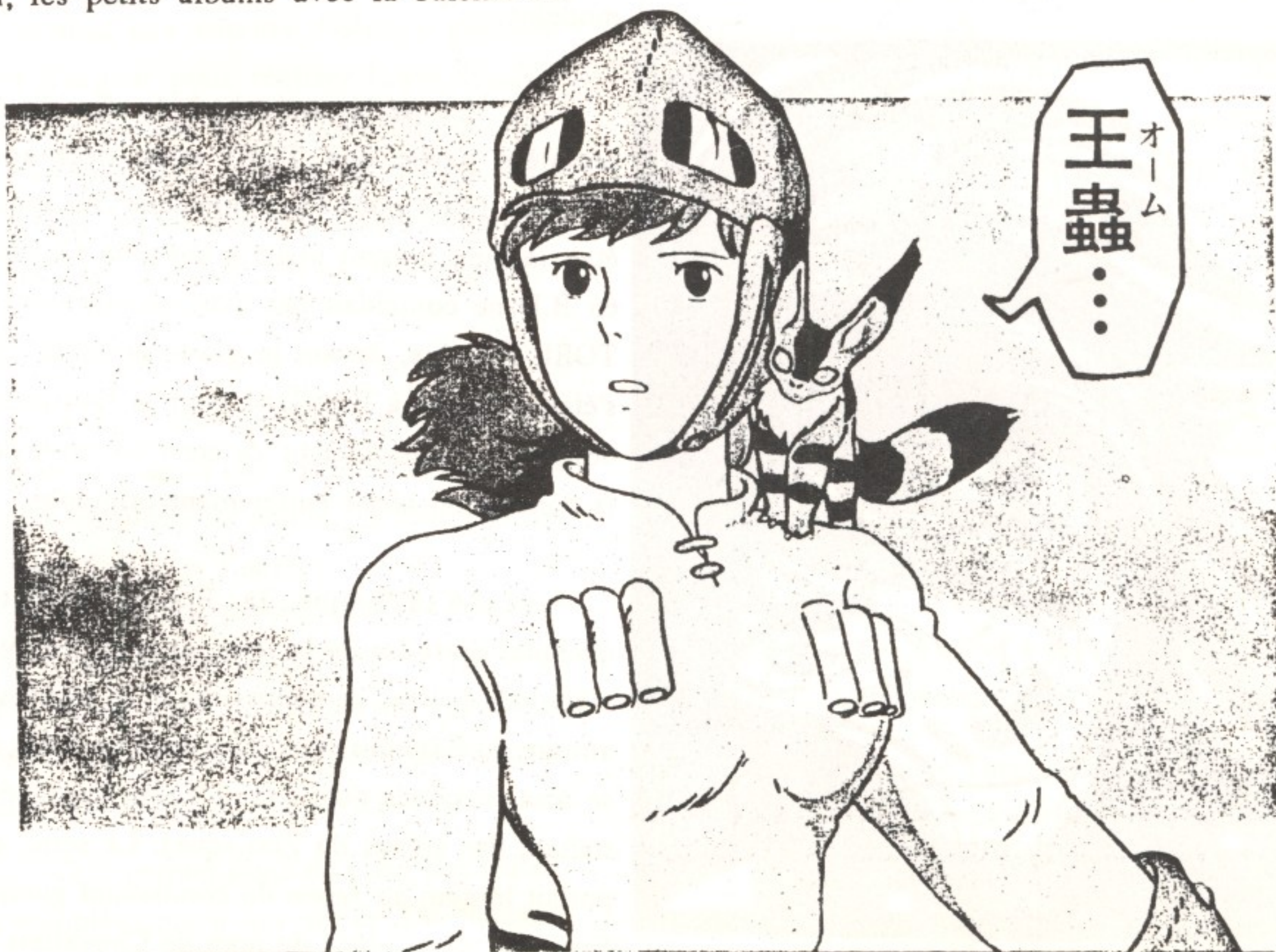
Moebius : La BD, je l'ai connue à travers les premières bandes qui se passent à New York, au Japon, les petits albums avec la baleine sur

Manhattan, etc. Des histoires que je ne comprenais pas, évidemment c'était en japonais. Je rêvais, à l'époque, de voir un jour en Europe ces BD faites dans ce format avec cette liberté, cette fécondité, cette générosité dans l'image et le nombre de pages. Il y a aussi beaucoup d'auteurs, notamment dans l'érotisme, qui sont incroyables : des dessinateurs de grande qualité avec des histoires de grande qualité et une approche qui, pour moi, n'a pas d'équivalence nulle part. Je pense que le Japon est un peuple érotique. L'érotisme japonais nous échappe quand il est trop relié à la spécificité ethnique japonaise parce que le kimono, tout ça, c'est des codes qui agissent très fort sur le subconscient japonais, mais pas sur le nôtre.

A.L. : Pour revenir à Akira, Jodorowski a dit c'est violent, ça casse tout. Ce ne sont pas des arguments qui vont à l'encontre de cette animation japonaise ?

Moebius : Pas du tout. Il a très bien dit que pour lui, l'art est violent. L'art c'est le forçage des verrous, le dynamitage des limites intérieures. Ça ne peut être que violent.

A.L. : Est-ce que vous pensez qu'en France, la BD devrait voir sa continuation dans le dessin animé ?



Moebius : Moi, je pense qu'en France, les gens devraient cesser de considérer le dessin animé comme une expression uniquement enfantine ou infantile et qu'on accepte de rentrer dans l'utilisation de ce système d'expression incroyable pour raconter des histoires qui nous plaisent, et que ça échappe aux gens qui sont dans une neurasthénie culturelle à exprimer leurs égos en long, en large, en travers, dans des courts-métrages insipides, obscures, des symboles catastrophiques sur la condition humaine. C'est pas marrant. Ce que l'on veut, c'est du plaisir et que ce plaisir débouche sur une connaissance.

A.L. : Pour terminer, vous avez beaucoup travaillé sur la venue d'Akira en France. Quels sont vos objectifs ?

Moebius : Mon objectif, c'est que le dessin animé japonais soit connu et que l'idée d'un DA

comme moyen d'expression libre, que l'on voit de vrais films, que l'on fasse en France de vrais films d'animation, que Godard fasse du dessin animé, que Rappeneau fasse du dessin animé. Que tous les gens qui veulent exprimer des idées n'aient pas peur de s'associer avec un auteur, pas avec des studios anonymes qui font des graphismes anonymes. Ohtomo, c'est son dessin, Miyazaki, c'est son dessin. Je suis sûr qu'en France, il y a des auteurs de BD qui peuvent être des vecteurs de narration extraordinaire, que ce soit Tardi ou n'importe qui.

A.L. : Avez-vous participé à une animation avec les japonais ?

Moebius : Ah oui, j'aimerais bien. En ce moment, on a un scénario, une adaptation du GARAGE HERMETIQUE que l'on a failli faire avec les russes. Actuellement, on essaye de se

connecter avec les japonais pour voir ce que ça donne parce que les japonais n'ont rien à foutre de Moebius : ils ont tout ce qu'il faut.

A.L. : Des échos courent que Jodorowski prépare une histoire avec Ohtomo.

Moebius : Tout à fait.

A.L. : Et vous ?

Moebius : Non, non. Alexandro est un créateur, un concepteur de monde. Il a son monde à lui, sa morale, sa philosophie. Et s'il fait ça, c'est parce qu'il y consacre toute sa vie.

A.L. : Est-ce que la technologie ne vous fait pas peur ?

Moebius : Non, non. Actuellement, je suis en train de faire un film d'animation en images de synthèse. Je travaille avec des bécaneux et des techniciens supers.

LES SUCCES DE SAINT SEIYA ET DE DRAGON BALL

Depuis Goldorak, les distributeurs n'avaient jamais vu un tel phénomène. Le vif succès qu'a remporté Les Chevaliers du Zodiaque en France est indéniable. Maintenant, il est temps de faire le bilan et de voir ce qui reste d'un tel succès.

Pour situer la série par rapport au Japon, le récit débute dans un hebdomadaire japonais : le SHONEN WEEKLY JUMP créé par un auteur du nom de Masami Kurumada (Ex Yakuza d'après certains milieux intéressés).

Kurumada a, bien avant les Chevaliers du Zodiaque, créé un autre récit qui racontait l'histoire de cinq samourais modernes (série passée au Japon en D.A mais restée inaperçue).

Kurumada a repris l'habillage et changea le contexte. Les cinq personnes tout en gardant le même physique se sont retrouvés revêtus d'armures en tant que défenseurs de la Déesse Athéna. La B.D s'est très bien vendue au Japon, à tel point qu'une série T.V n'a pas tardé à faire son apparition le 11 octobre 1986. Le succès fût immédiat et TOEI Animation (producteur) se frottait les mains ; quant à BANDAI (Sponsor et vendeur de jouets), cette société n'avait aucun mal à se débarrasser de ses modèles.

La série arrivait à la fin de sa première partie que TOEI avait déjà sorti différents films pour l'accompagner. Le succès était là bien présent mais la suite de l'histoire en B.D ne coïncidait pas avec ce que voulait TOEI. De plus, devant le grave problème qui s'était présenté à BANDAI pour la fabrication des jouets, ils décidèrent de créer une suite dont la conception serait entièrement originale.

A l'époque la France rachetait quelques épisodes de la série, et après en avoir visionné quatre, remarqua qu'il y avait une armure du Sagittaire (les distributeurs Français se sont imaginés qu'il devait s'agir d'une série traitant des signes du Zodiaque). La série, qui portait le nom au Japon du combattant guerrier Seiya, se vit affublée du nom de Chevaliers du

Zodiaque.

BANDAI qui s'attendait à un succès identique à celui du Japon n'a pas pris de risque et s'est mis à vendre les jouets huit mois à l'avance.

Au Japon, la seconde série débutait avec de nouveaux dessinateurs et scénaristes ; la série était encore en tête des hits bien qu'elle était surtout populaire auprès des jeunes filles. Tandis que la diffusion française débutait et remportait un vif succès, la série faisait une chute dans les hits T.V au Japon. A tel point que TOEI qui misait sur Kurumada décida d'en finir avec la série, mais en reprenant la suite de la B.D qui remportait toujours un vif succès au Japon. Assez bizarrement la série Poseidon remonta dans les hits mais n'atteignit pas la popularité de la première partie. Kurumada quant à lui avait refusé une suite en D.A de Poseidon.

En France, on ne parlait plus que des chevaliers, des fans club se formaient, le générique Français était disque d'or. BANDAI France était en rupture de stock (la vente de jouet était passée de 123 à 200 Francs). Certains magasins avaient une attente de 3 mois, même dans les grandes surfaces, la rupture était évidente. Certains magasins de jouets affirmaient qu'une grosse partie des ventes était due à des



étudiants.

Quant au distributeur, il ne profita du succès de la série qu'en vendant des posters et constituant une B.D composée d'images photos tiré de la télévision.

Le succès était évident mais il était aussi évident que les distributeurs ne voulaient pas trop s'investir (le slogan étant : dépenser moins mais gagner beaucoup). Résultat, la série a été revendue sous le nom des Chevaliers du Zodiaque à différents pays tels que l'Italie ou l'Espagne.

La série s'achevait en France malgré toutes les lettres reçues par le Distributeur qui ne voyait "pas plus loin que le bout de son nez". Il n'y avait qu'une solution, rediffuser la série. Résultat : sept rediffusions. Il comprit alors ce que représentait la série pour les jeunes téléspectateurs. Il acheta les films distribués en K7 vidéo et organisa, avec comme invité vedette Masami Kurumada, une émission spéciale en direct du Japon. Il y annonçait la sortie prochaine d'une nouvelle série encouragée par ces jeunes fans français. Il dirigerait la suite des Chevaliers du Zodiaque en laissant de côté la version B.D. La nouvelle série, qui est prévue au Japon en K7 vidéo pour Juillet 91 n'a pas encore de prévisions de diffusion française.

En ce moment, le distributeur,

accablé par toutes ces rediffusions, sort deux K7 comprenant les trois premiers films de Saint Seiya. Mais le dernier, le combat des chevaliers d'Harmageddon, n'est pas encore prévu. Les téléspectateurs, avides de renseignements qu'ils n'ont pas eus faute de respect du public, écrivent au distributeur qui reste muet et qui contemple le succès passé en se disant : "Et dire que nous avons pas profité d'un tel succès !"

A l'heure actuelle, c'est DRAGON BALL qui a repris le flambeau. Le distributeur, qui est toujours le même, ne veut pas perdre ce nouveau marché et a sorti une cassette vidéo contenant un film. Malheureusement, faute de professionnalisme encore, le soi-disant film est sorti au Japon en 3 films distincts, mais ayant une continuité dans le scénario. Dans la version française, deux films sur les trois se sont retrouvés sur la cassette, le premier dans son intégralité, le second a disparu, pour ne pas dire est inexistant. Quant au troisième, il a bien été enregistré, mais avec toute la fin amputée, ce qui donna une cassette française incompréhensible : sans dénouement puisque la fin n'y est pas, sans intrigue puisqu'il manque le milieu. Le distributeur a déclaré que le téléspectateur qui a acheté la cassette, n'aurait aucun problème pour suivre l'histoire. En effet, ce dernier a déjà vu la série TV il y a très longtemps lors de sa première diffusion (il y en a eu deux à un intervalle de deux mois). Au passage, le feuilleton doit comprendre avec la nouvelle série DRAGON BALL Z, 175 épisodes.

Résultat : un succès pas évident pour la cassette qui n'a pas été vendue autant qu'on l'espérait. Ceci explique sa rapide diffusion à la TV.

DRAGON BALL, qui a débuté en BD en 1986, est l'un des principaux promoteurs du succès de Weekly Shonen Jump, car c'est à cette époque que ce "paperback" est arrivé en tête des ventes. En ce qui concerne la série TV, c'est d'ailleurs l'une des seules qui suit parfaitement sa version BD. Ce qui est extraordinaire, c'est qu'à son début en 1986, DRAGON BALL s'adressait aux très jeunes adolescents. Les épisodes actuellement diffusés au Japon, s'adressent eux, aux jeunes en fin d'adolescence. En fait, DRAGON BALL a toujours eu une continuité dans son scénario et a su évoluer avec ses fans et ses téléspectateurs. Ceux qui regardent DRAGON BALL à l'heure actuelle au Japon sont les mêmes que ceux qui le regardaient au début. Et bien que la BD s'appelle toujours DRAGON BALL, la série TV, quant à elle, a changé de nom et s'appelle DRAGON BALL Z, Z pour Zeta qui signifie "second".

Alban

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; Musique : Columbia Records ; TV,OAV, Cinéma : Masami Kurumada/Shueisha-TV Asahi-TOEI Animation

Original Animation Vidéo

Au tout début étaient les séries télé, les tout premiers en noir et blanc, et les films d'animation de 2 heures. Puis vint l'ère de la vidéo qui donnait enfin aux téléspectateurs et aux cinéphiles, le choix de l'image et du programme, et la conservation de ces images.

S'il existait déjà le marché télé et cinéma, le marché vidéo fit son entrée avec brio pour proposer il y a 8 ans des dessins animés exclusivement réservés à la vente ou à la location : les O.A.V (Original Animation Vidéo).

Des dessins animés existent donc, créés spécialement pour la vidéo et ayant au minimum une durée de 45 minutes. Ceux-ci contiennent, soit 2 épisodes télé, pouvant inclure un arrêt pub (Lupin the third, Dirty Pair par exemple), soit des histoires plus courtes tirées de séries télé connues (Saint Seiya, Dragon Ball) ou encore des histoires inédites inspirées de mangas ou conçues par des auteurs originaux tels que Kenichi Sonoda (celui-ci réalisa deux grands succès : Gall force, Bubble Gum Crisis).

Quel est le secret du succès des O.A.V ?

Tout d'abord, la fabrication d'une O.A.V. permet aux auteurs d'obtenir plus de temps et d'argent pour réaliser leurs dessins animés. Cela permet de produire des dessins animés de meilleur qualité au niveau de l'animation et des décors. Les O.A.V. donnent aussi une plus grande liberté d'action aux animateurs.

Ainsi les auteurs peuvent se permettre de ne réaliser que quelques épisodes de 45 minutes en plusieurs années (8 épisodes de Bubble Gum Crisis en 5 ans).

Le système permet aussi de réaliser des projets non compatibles avec l'esprit des séries TV (minimum 25 épisodes avec histoires à rallonges) ou celui des films (2 heures d'animation de qualité permanente).

Cela permet donc de créer des suites ou des compléments à des séries TV (Urusei

Yatsura, Dirty Pair, Maison Ikkoku, Dragon Ball, City Hunter etc...).

L'intérêt commercial et de rentabiliser au maximum en vendant directement sur le marché vidéo puis aux chaînes de télévision.

Il existe actuellement un concept qui exploite tous les genres d'animation : la série télé, les O.A.V, le film.

Il s'agit de PATLABOR qui, tout en restant un programme commercial de qualité, existe en mangas (d'où est tirée la série télé) en série vidéo et en grand film d'animation qui complète la série. Ajouter à cela tous les objets dérivés : C.D, maquettes, jouets, badges, etc...

C'est pour l'instant la série la plus complète au niveau exploitation D.A et dérivés dont nous reparlerons dans un prochain numéro.

Yvan WEST LAURENCE

BILAN DE L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION JAPONAISE

Il est difficile à l'heure actuelle de dresser un bilan en France du dessin animé japonais, car les producteurs et distributeurs restent muets. Pour des raisons inexplicables et inexpliquées, dès que vous voulez parler de chiffres, toutes les portes se ferment. Mais j'ai poussé ces portes et, grâce au Comité de Production des Listes, les revues Animage et Les Voix, je vais vous dresser un bilan du dessin animé japonais actuel.

Avant de parler dessin animé, il faut surtout résumer ce qu'est le manga, terme employé qui peut aussi bien décrire la BD que le dessin animé. Dans le cadre de notre article, il définira la bande dessinée. Le manga est à la base de tout. Car sans lui, les "anime TV" (terme japonais pour dessin animé en particulier) seraient inexistants. D'après un recensement, il existerait près de 3500 dessinateurs professionnels. Au Japon, la bande dessinée est une énorme industrie qui rapporte beaucoup d'argent. Quel que soit votre style de dessin, vous êtes accueilli dans ce monde. Bien que la carrière d'un jeune dessinateur est parsemé d'embûches, il a toujours sa chance auprès du grand public. En sortant de l'université, s'il décide de faire carrière, il se présente chez l'un des nombreux éditeurs. Les plus gros sont SHUEISHA, en tête des ventes avec son Shonen Weekly Jump, suivi de SHOGAKUKAN avec Shonen Sunday Comics, KODANSHA avec Shonen Young, et enfin FUTABASHA. Il y en a beaucoup d'autres, mais il n'y a seulement que 11 magazines de bandes dessinées qui ont un tirage supérieur à 1 million d'exemplaires, sachant qu'en France le tirage d'une revue pour la jeunesse dépasse rarement les 160000 exemplaires. Le jeune dessinateur présente ses planches qui sont examinées soigneusement les unes après les autres. Si ses dessins plaisent, l'éditeur hoche la tête et lui propose de rentrer dans l'entreprise en tant qu'assistant. Avant de voir ses propres planches éditées, il devra assister un autre dessinateur déjà célèbre. Il débutera sa carrière soit comme encreur, retoucheur, dessinateur de fonds, de traits d'effets, trameur, cover, coloriste, documentaliste, ou enfin designer. Dans cette énorme entreprise il y a un homme employé à chaque étape. C'est de la BD à la chaîne. Un exemple : pour la BD, Silent Mobius Caution, un seul nom apparaissait sur la couverture, créateur Kia Asamiya, et pourtant c'est le cas pour la plupart des BD. Ce nom est en fait celui du directeur de production. Dans l'ombre, un atelier impressionnant avait fait le travail ingrat. Il a fallu pas moins de 11 assistants

dessinateurs, 1 concepteur-designer de mechanics (véhicules) Yasuhiro Moriki, 1 concepteur des character design (création des personnages) Michitaka Kikuchi, 3 créateurs d'effets visuels, et bien d'autres. En tout, il a fallu 26 personnes pour la conception, plus 20 pigistes chargés de se documenter. Dans ce monde, on est bien loin du dessinateur français qui réalise 1 voire 2 BD de 64 pages en un an. Le rythme de sortie au Japon est de 14 planches par semaine, sachant qu'une page est équivalente à deux planches. Il arrive, dans certains cas, que des dessinateurs n'aient aucun assistant, préférant travailler seuls ou incognito. Ces dessinateurs peuvent fournir plusieurs autres BD à des revues différentes. Masamune Shirow, auteur d'Apple Seed, produit une planche encrée et finie par jour. Le rythme de travail est de 8 heures.

Il arrive que certains dessinateurs présentent leurs planches avec une très bonne qualité graphique ou de scénario. Ils sont alors de suite publiés, tout comme d'ailleurs les assistants qui, après de bons et loyaux services auprès d'un dessinateur, arrivent à percer.

Jusqu'à 1986, le Shonen Sunday Comics des éditions SHOGAKUKAN, un hebdomadaire pour les adolescents (de la 6ème à la Terminale), publiait des récits tels que YOROIDEN SAMURAI TROOPERS, PATLABOR, tous les Rumiko Takahashi dont URUSEI YATSURA (Lamu), tous les Mitsuru Adachi, qui est d'ailleurs l'auteur qui a vendu le plus grand nombre de BD au Japon. Sunday s'est fait détrôner par l'actuel tenant du titre, un autre hebdomadaire pour adolescents vendu, quant à lui, à 5,5 millions d'exemplaires : le Shonen Weekly Jump des éditions SHUEISHA. Il publie des BD telles que KEN, SAINT SEIYA (CDZ), CAT'S EYE, CITY HUNTER et DRAGON BALL, qui est l'un des principaux promoteurs de la montée de Jump depuis 1986. Toutes les revues de BD telles que Jump, Sunday, Young, Shot et beaucoup d'autres sont présentées comme des pavés de papiers recyclés comptant entre 500 et 800 pages et contenant 20 récits différents vendus à 7 francs.

Il y a 246 maisons d'édition au Japon

Mensuels ou hebdomadaires, ils sont vendus en kiosques et s'adressent à chaque type de personnes : pour les enfants, 674 millions d'exemplaires. Il y en a aussi pour les adolescents, pour les jeunes filles, créneau qui va d'ailleurs être abandonné par les éditeurs qui perdent beaucoup d'argent, les hommes d'affaires et les femmes au foyer. Mais la plus grosse part du marché est tenue par la BD pour adolescents et les mangas érotiques, ce qui représente 728 millions d'exemplaires. En 1989, plus de 400 millions de mangas se sont vendus au Japon, soit un chiffre d'affaires de plus de 439 milliards de yens. Le manga japonais qui n'avait jusqu'alors pas dépassé les limites de sa frontière, se traduit et se vend dans plusieurs pays. Ce sont les américains qui ont débuté avec Lone Wolf and Cub, et qui comptent maintenant près de 30 revues traduites. Ils vont même jusqu'à engager des dessinateurs ayant le style graphique japonais. Les italiens se sont mis aussi à traduire des mangas japonais avec les éditions GRATATA en sortant ZERO NIPPON COMICS. Les chinois, les coréens et surtout les français sautent très vite les étapes avec une revue érotique de BD adulte qui a commencé en traduisant des mangas où certaines scènes étaient soigneusement redessinées par leurs studios. Puis vinrent Glénat avec Akira, Les Humanoïdes Associés avec Domu (rêve d'enfant), et bientôt les Editions Zenda qui vont faire très fort en publiant une BD ayant le style graphique japonais mais dessinée par un français. Dans chaque pavé de mangas tel que Jump, de petites fiches cartonnées insérées au milieu, permettent aux lecteurs de donner leurs impressions sur les nouveaux récits. Si les avis sont défavorables, le récit est stoppé immédiatement. Si, au contraire, les lecteurs montrent un certain enthousiasme, tous les deux mois, sort un volume contenant toute l'histoire passée dans les mois précédents. Ces volumes reliés peuvent compter beaucoup de numéros. Dorameon, tiré du mensuel de BD GEKKAN des éditions CORO

PATLABOR

police mobile

PATLABOR, la série à succès du Japon, est enfin passée sur les chaînes françaises (dieu sait pour combien de temps...). Le No1 d'Anime Land comportant une couverture illustrant l'Alphonse (INGRAM 1) de NOA IZUMI au GRIFFON (le robot noir ailé), nous avons cru bon d'y insérer cet encart qui n'existait pas dans la première édition (l'article ne parut que dans le No2 en Juillet 1991...). Nous vous proposons donc de découvrir les principaux personnages ainsi que les différentes versions de l'histoire de "MOBILE POLICE PATLABOR" (KIDOO KEISATSU PATLABOR) des OAVs (sorties avant la série), du film qui les clôturait, et de la série télé (celle que nous découvrons en ce moment...).

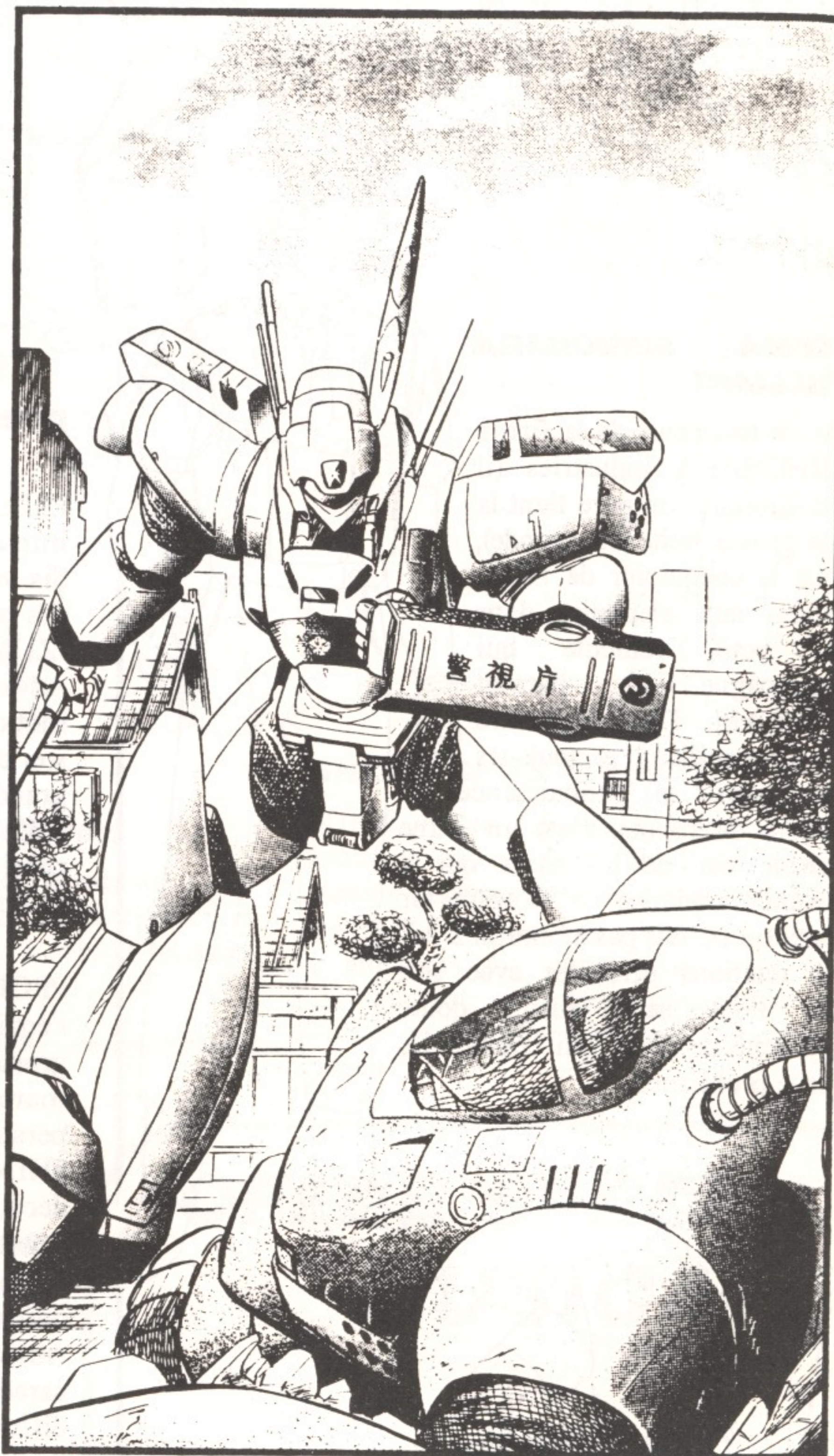
TOKYO, 1997...

S'il existe différentes versions des aventures de la section spéciale des PATLABORS, les événements historiques et l'idée de départ restent les mêmes.

A la fin du vingtième siècle l'effet de serre causé par la pollution humaine fait dangereusement monter le niveau des eaux. Les régions côtières des cinq continents sont menacées et les grandes cités qui s'y trouvent aussi... C'est ainsi qu'un projet énorme est mis au point à TOKYO qui reste la ville cotière la plus menacée de toute. La baie de Tokyo sera aménagée et séparée de l'océan par une gigantesque digue, c'est le point de départ du "projet BABYLONE". C'est sur une des îles "artificielles" de la baie que sera aménagée la division spéciale No1 et 2 de la police des labors patrouilleurs, appelée PATLABOR (il s'agit donc là de la dénomination de ces sections et non du nom des robots qui sont des "INGRAM" construits par les usines Shinohara).

L'origine de ces machines de 10 mètres de hauteur en moyenne est expliquée par la nécessité de développer de nouvelles techniques, de nouveaux outils pour faciliter la tâche des hommes dans leurs immenses travaux d'aménagement de TOKYO; d'où la création des LABORS, sorte d'extension mécanique du corps humain qui se conduisent comme un banal véhicule motorisé. Ces machines pilotées le plus simplement du monde pour les plus communes d'entre elles (comme les bulldozers ou les pelleteuses) si elles permettent de faciliter le travail, n'en ont pas pour autant réduit l'esprit gamin et bêtement destructeur qui dort en chacun de nous. Ainsi se voit développer une nouvelle menace avec ces robots géants : le "LABOR CRIME". Des ouvriers qui se chamaillent avec leurs machines, un conducteur malheureux qui ne contrôle plus ses commandes, un terroriste qui met la pagaille, cela occasionne des dégâts considérables, et ralenti d'autant les efforts pour protéger la capitale du Japon.

Une police spéciale est donc créée, les fameux PATLABORS, et leurs deux sections de véhicules spéciaux commandés respectivement par les capitaines SHINOBU NAGUMO et KIICHI GOTO. C'est dans cet univers que va prendre place toute l'équipe dont la vie au quotidien et leurs méli-mélo nous rappellent l'atmosphère particulière de "HILL STREET BLUES" et de "DOMINION" (le manga de MASAMUNE SHIROW ou une jeune fille est amoureuse de son tank...).



Cet encart est un supplément inséré dans la seconde édition du No1 d'Anime Land. Il ne peut être vendu séparément. Rédacteur en chef : Wan WEST LAURENCE, Directeur de publication : Cedric LIFARDI, Marketing : David SCHMITT, ont collaboré à ce numéro les personnes sus-nommées ainsi qu'un fan anonyme japonais qui nous a été d'une grande aide pour compléter ce mini dossier. Le courrier est à adresser à notre actuelle adresse : ANIME LAND ANIMARIE, 15 Rue de Phalsbourg 75017 PARIS. Seule les parties concernant l'espace publicitaire ou le bon d'abonnement ont été modifiées. L'ancienne adresse a été rayée et nous vous prions donc de bien vouloir nous joindre à la nouvelle indiquée ci-dessus. Cette édition reprend en intégralité la première édition, les oublis et erreurs sont donc toujours les mêmes ainsi que les inévitables fautes d'orthographe et de trappes des publications débutantes. Quant à ceux qui ont la première édition, gardez-la précieusement, elle vaut de l'or désormais... Nous remercions encore tous les premiers collaborateurs qui ont permis l'édition du premier numéro. ISSN : 1148-0807.

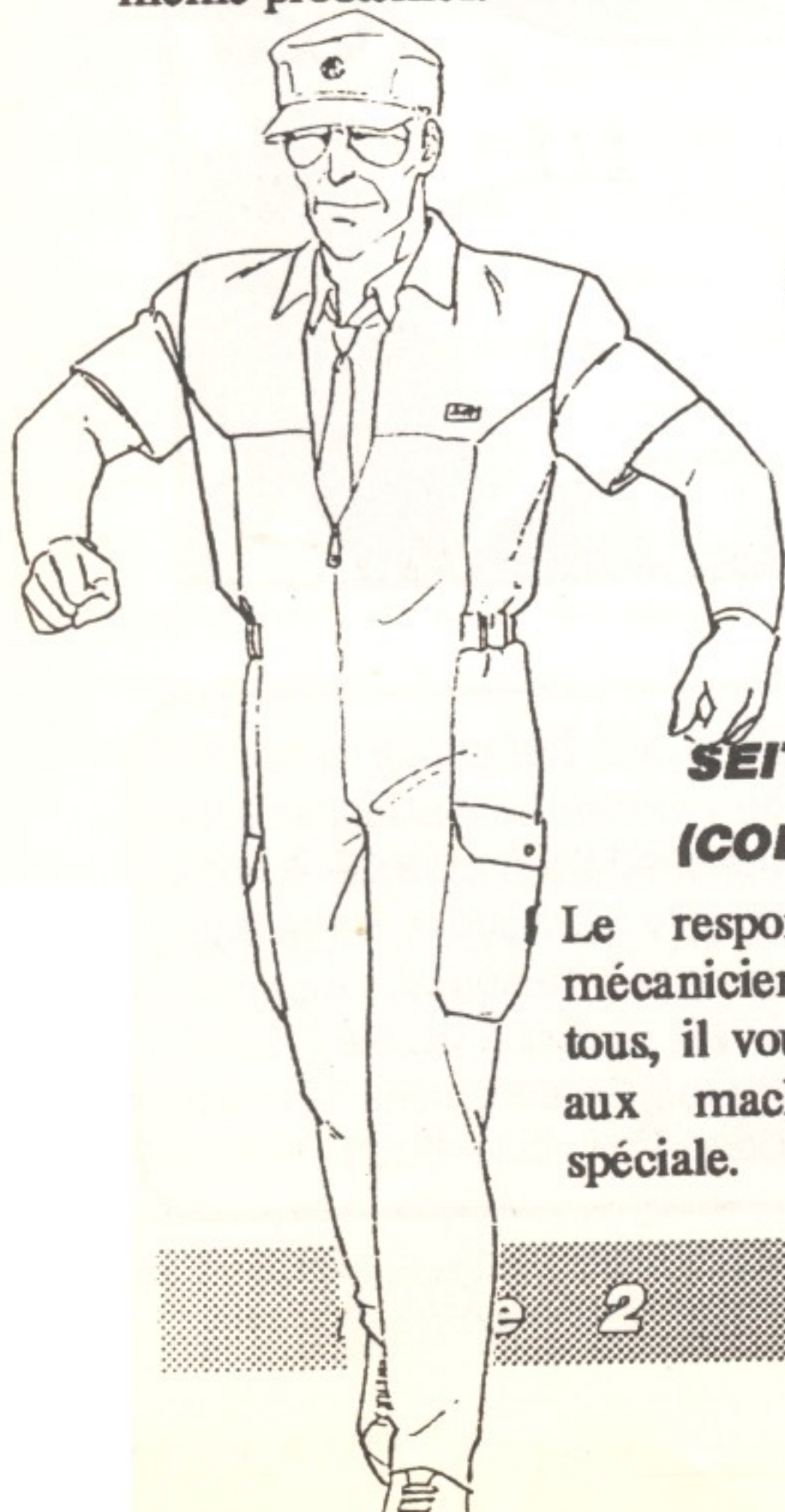
Capitaine **KIICHI GOTO** (Commandant GOTO)

Il est le chef de la seconde section, malgré son aspect endormi et irresponsable, c'est une personne sûr d'elle et très réfléchie. Toute la section et sa collègue SHINOBU NAGUMO lui témoigne un grand respect pour sa patience et son intégrité. Ce personnage est une caricature d'un acteur célèbre au Japon : NAKADAI TATSUYA.



ASUMA SHINOHARA (WILLIAM)

Fils du fondateur de la firme SHINOHARA industries (il faut dire que son père tient la plus grosse boîte du monde), il est le coéquipier de NOA, veillant aux alentours dans son petit véhicule qui accompagne partout l'INGRAM. D'un caractère très orgueilleux et toujours prêt à sortir ses connaissances en matière de robots, c'est un jeune homme sûr de lui mais qui a souvent tendance à s'emporter quand on ne fait pas attention à lui. Ces relations difficiles avec son père l'ont sans aucun doute rapproché de NOA qui connaît les mêmes problèmes.



SEITARO SAKAKI (COLONEL WALSH)

Le responsable en chef des mécaniciens, craint et respecté de tous, il voue une grande affection aux machines de la brigade spéciale.

Capitaine **SHINOBU NAGUMO** (BARBARA)

Responsable de la première division, elle reste constamment ébahie devant les qualités de chef de son collègue, le Cdt GOTO, qui de loin aurait plutôt l'air endormi qu'autre chose. Elle prend souvent les choses en main quand il s'agit des relations publiques.

NOA IZUMI (ELODIE)

Elle est née en 1978 à TOMAKOMAI, une région au nord du Japon, très loin de TOKYO. Son caractère de "garçon manqué" et enjoué lui vient de son côté "campagnarde". Si elle est venue en ville pour suivre des études dans l'université de police de TOKYO, c'est qu'elle avait une folle envie de piloter des robots ! C'est pourquoi elle adore son INGRAM, qu'elle soigne avec amour, et qu'elle lui a donné un nom : ALPHONSE, le nom de code qu'elle a choisi pour le piloter.

Les OAVs,

premier contact avec la patrouille des LABORS...

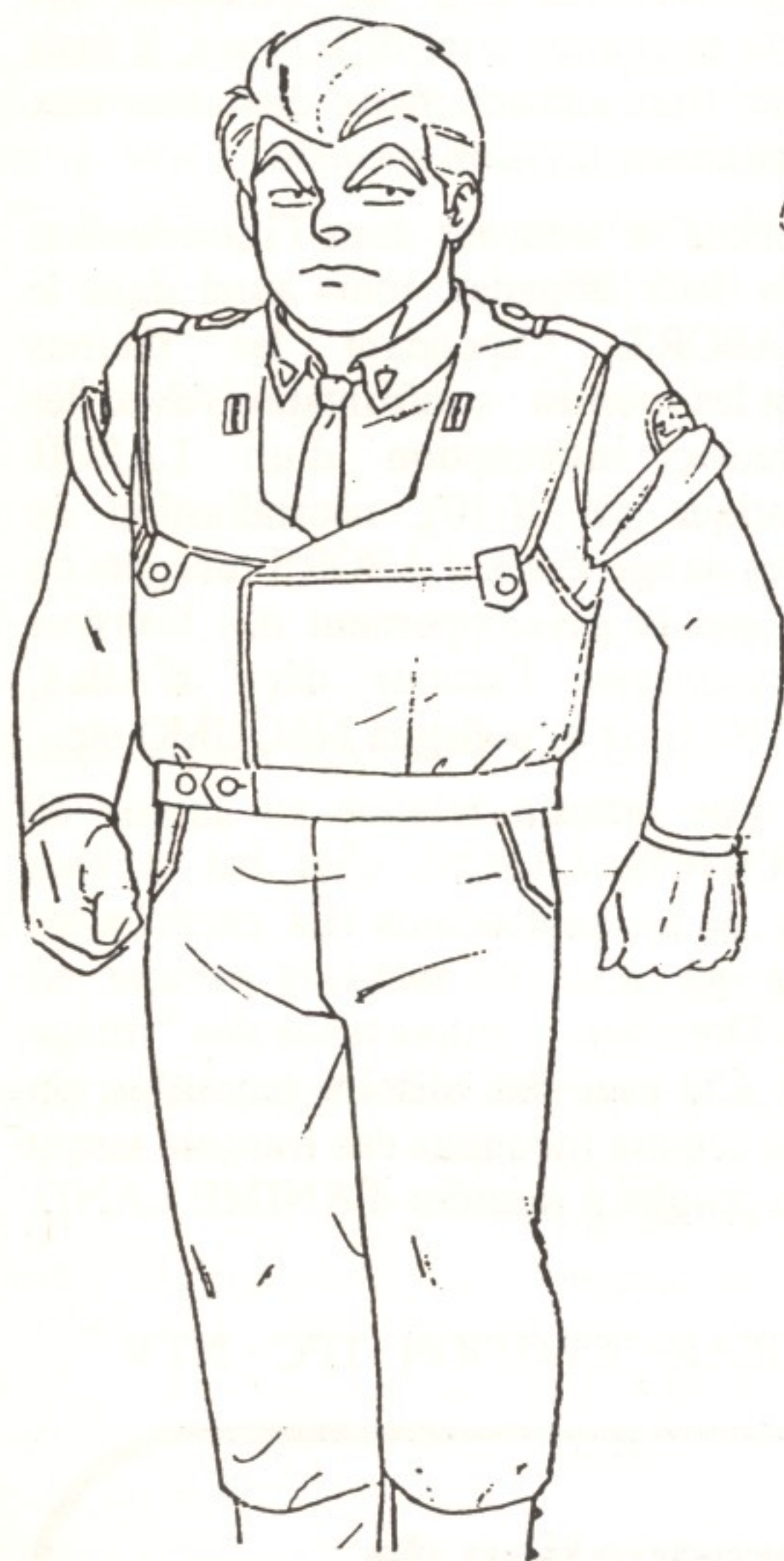
C'est le 25 avril 1988 que débuta la série KIDOO KEISATSU PATLABOR (littéralement "police robotisée patlabor"). Le succès fut quasi immédiat et la série obtint la meilleure vente de cassettes vidéos de l'année. Six volumes sortirent en tout cette année là, inutile de préciser que le marché des produits dérivés se vit inondé d'objets de toute sorte à l'effigie de NOA IZUMI ou de son labor (le mot "robot" est trop ringard) le AV-98 (AV pour Advanced Vehicle) INGRAM qu'elle a surnommé ALPHONSE (il lui fallait un mot de passe pour la mise en marche de son labor, elle choisit donc le nom de son chien...). Le monde du maquettisme se vit également investi pour la plus grande joie des fans de modèles en résines au 1/48 ème, puis en soft vinyl au 1/35 ème; le succès fut tel pour ces modèles qu'ils obtinrent leur propre rubrique dans "Hobby Japan" (spécialisé dans les maquettes) dont les éléments furent recueillis dans des art books du nom de PATLABOR 3D.

Le film sorti en salle le 17 juillet 1989 sous le titre de BABYLON PROJECT et devait marquer la fin de la série vidéo de 1988. Cette fois-ci, l'équipe de la seconde division spéciale va essayer de résoudre une des plus grosses énigmes qu'ils aient rencontrée : des labors se mettent curieusement en marche, seuls, et se révèlent atrocement destructeur. Une enquête menée personnellement par ASUMA les conduira au sein même des industries SHINOHARA (ASUMA est le fils du grand constructeur de labors...). Ils découvriront que le problème se situe dans les programmes des machines, infestés d'un virus du nom de BABEL, originellement créés par un génie de l'informatique qui s'est suicidé et qui vouait une grande passion pour les oiseaux. Un suspens et des investigations policières dignes de l'atmosphère des films d'HITCHCOCK, et une animation magnifique donnent à ce film un caractère très particulier. Reste à savoir si les français risqueraient une diffusion en salle ou en vidéo....

Juste après la sortie du film, un certain nombre de vidéos sortirent ainsi qu'une série télé (celle que nous suivons actuellement). Des OVA continuent à sortir régulièrement, la dernière série continuant cette fois-ci la version télé, intitulé OVA PATLABOR "P". Une version parodique de "ULTRAMAN" a été réalisée récemment : INGRAMAN. Pour ceux qui n'ont pas suivi depuis le début, nous vous conseillons de prendre une bonne dose d'aspirine avant de vous pencher sur la relation entre toutes ces vidéos. Le mieux est de profiter du fait que la plupart des histoires sont indépendantes entre elles. Sinon, bonne migraine (moi, je vais aller me coucher...)

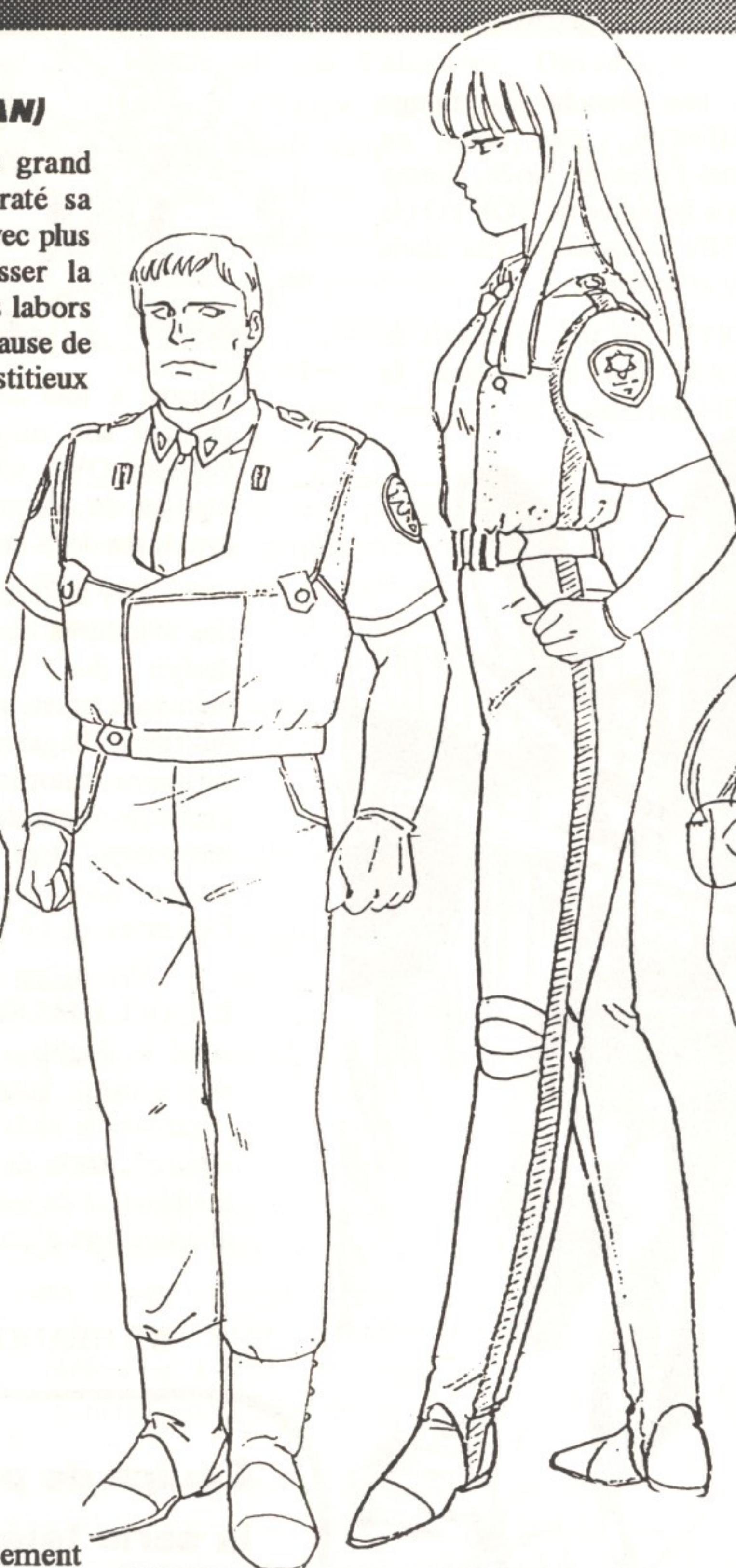
HIROMI YAMAZAKI (JOHNATAN)

Le plus calme de la section, le plus grand aussi. Aux yeux de NOA il aurait raté sa carrière de botaniste car il s'occupe avec plus d'amour des légumes que fait pousser la brigade sur leur île artificielle que des labors dans lesquels il ne peut pas rentrer à cause de sa taille. Il se révèle aussi très superstitieux (épisode de l'arbre aux fantômes...).



ISAO OTA (ALAN)

Pilote de labor, d'un caractère difficilement supportable, c'est une véritable brute une fois dans sa cabine. Il ne rêve que d'une chose, démontrer sa force et son habileté dans son INGRAM, ce qui revient souvent à causer un maximum de dégâts alentour.



MIKIYASHI SHINSHI (Eddy)

Le seul membre de la section spéciale à être marié. Il est le coéquipier de ISAO OTA et s'évertue continuellement à calmer les sauts d'humeur de son collègue.

CLANCY KANUKA (JOHANNA)

L'exemple même du policier droit et discipliné, cette jeune femme est née à Hawaï. Japonaise de troisième génération, elle a été déléguée par le département de police de la ville de New York pour assister la brigade de Tokyo. Son caractère froid, mieux développé dans les OAVs, lui permet de garder son calme et son intégrité dans les pires situations auxquelles sont parfois confrontés les membres de la section spéciale de police.



SHIGEO SHIBA (KESS ?)

SHIGE est un mécanicien perpétuellement excité et qui ne tient jamais en place. Sa passion pour ses superbes machines que sont les LABORS n'a pas de bornes et il s'évertue à améliorer les capacités de ceux de sa section tant au niveau mécanique qu'au niveau de l'entraînement qu'il fait subir aux pilotes.



PATLABOR : la création d'amoureux des classiques du DA mettant en action des méchas.

Si la série passe actuellement en France, il serait étonnant que nous puissions comprendre le degré de popularité que l'épopée de NOA IZUMI ait pu obtenir au Japon, pour la simple et bonne raison que nous n'avons pas assez de connaissance au sujet des méchas et autres robots de combat. Bien des personnes se limitent au seul nom de GOLDORAK qui reste pour nous un classique mais n'est qu'une série parmi tant d'autre au Japon (voir AL 5).

Ce qui en fait toute sa particularité, c'est que PATLABOR n'est pas seulement un Dessin Animé. C'est tout un univers imaginaire créé par des passionnés du genre, des grands noms du DA des années 80. L'idée de départ vient de MASAMI YUUKI qui ruminait l'idée d'une série parodique depuis 7 ans et n'en vit l'aboutissement en OAV (vidéos d'animation) qu'en 1988 avec l'aide d'une équipe reconnue : MAMORU OSHII (Urusei Yatsura 2; L'oeuf de l'ange) est producteur exécutif et créateur des story-boards, Il était le réalisateur de la première OVA en 1983, DALOS, la raison de son intégration dans ce groupe est donc toute trouvée; KAZUNORI ITOH est scénariste (MAISON IKKOKU, CREAMY MAMI) et AKEMI TAKADA

OFFRE SPÉCIALE MUSICA

- 10 %

ouvert tout les jours de 10H30 à 19H00

Centre commercial OSLO, 1er étage, BNP à droite;
44, Av. d'Ivry 75013 PARIS. Métro : Porte d'Ivry.
Tel : (16-1) 45 86 63 64

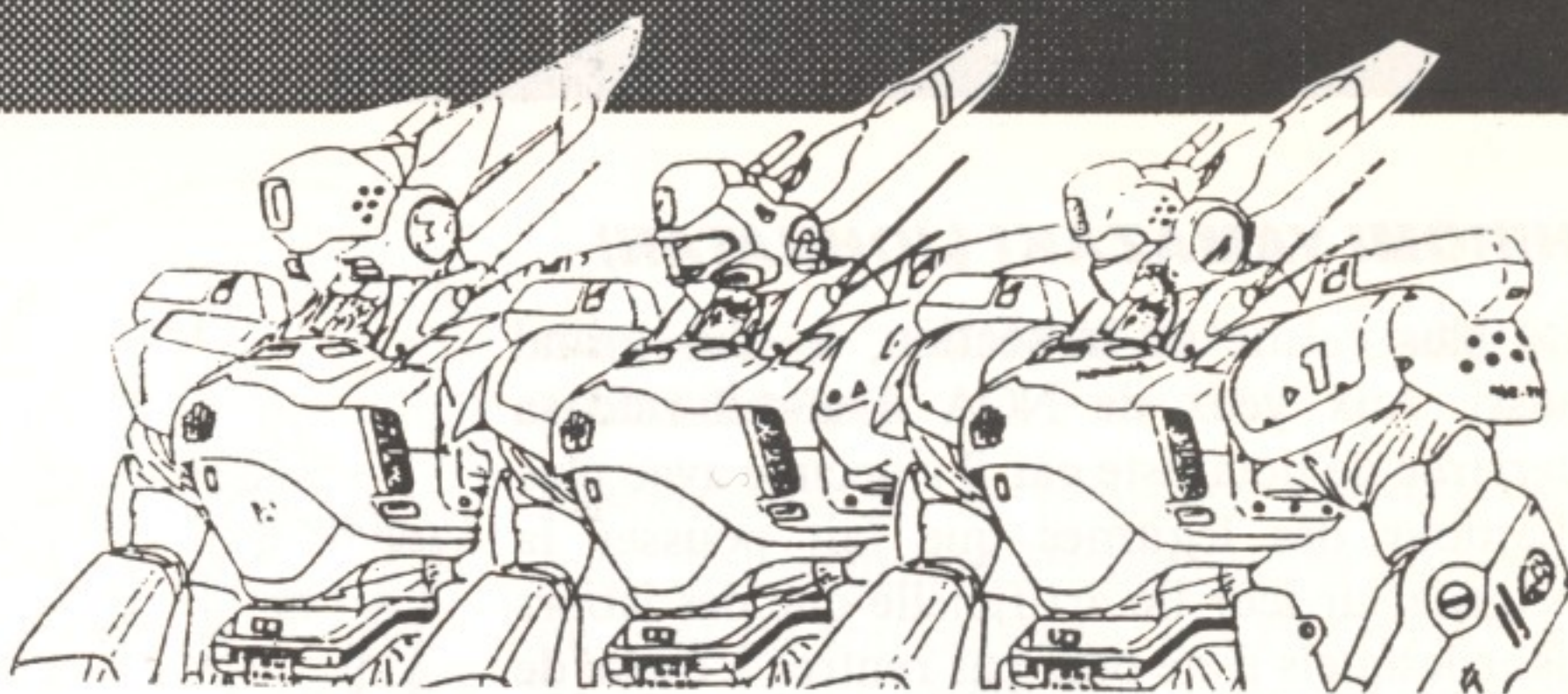
POUR LES LECTEURS D'ANIME LAND

-10 % sur tout les produits tirés de l'animation japonaise à tous ceux qui présenteront cette revue en boutique, sans date limite.



CI-CONTRE : une planche du manga (No12), le GRIFFON, que nous ne verrons que dans l'épisode No28, donne du fil à retordre à la police de TOKYO (le GRIFFON n'apparaît pas dans les OAV et le film).

A DROITE : les trois versions de l'INGRAM qui composent la patrouille des labors.



illustré à tout les niveaux possible du DA tout en gardant son originalité. En effet les situations des versions OVA, télé et manga sont différentes, il était logique de donner trois introductions distinctes aux aventures de la deuxième division spéciale.

Ces différences se trouvent dans l'introduction des aventures des deux brigades, mais aussi dans le design des LABORS. Cependant les thèmes principaux restent les mêmes : confrontations avec des ouvriers bagarreurs, interception d'un LABOR militaire automatique (le X-10), neutralisation de créatures mutantes dangereuses, LABORS renégats ou terroristes; ainsi que le développement des histoires propre aux personnages, l'amour déçu d'Allan, l'attrance de GOTO pour sa collègue NAGUMO etc.

S'il existe une donnée relative au succès de KIDOO KEISATSU PATLABOR, c'est bel et bien aussi le doublage et les antécédents des participants aux projets, faits que nous ne saurions deviner en regardant le club Dorothée. L'importance des "image album", sorte de CD avec des histoires racontées, du doublage et de ses acteurs inconnus des français seront abordée lors d'un prochain numéro d'ANIME LAND.

(C) HEADGEAR - EMOTION - TFC - NTV

Equipe de production de la série télévisée PATLABOR

ORIGINAL STORY BY HEADGEAR

ORIGINAL IDEA FROM Masami Yuuki

COMPOSITION : Kazunori Ito

CHARACTER DESIGNED BY Akemi Takada

MECHANICAL DESIGNED BY Yutaka Izubuchi

CO-GUEST MECHANICAL DESIGNER BY Yoshinori Sayama

MUSIC BY Kenji Kawai

DIRECTOR OF ANIMATION : Nishimura

ART DIRECTOR : Yukihiro Shibuya

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY : Atsushi Okui

DIRECTOR OF SOUND : Naoko Asari

PRODUCERS : Toru Horikoshi (NTV)

Seiji Ishikawa (YOMUIRI KOUKOKU)

SHIN Unozawa (BANDAI)

Shinji Torizawa (TOHOKUSHINSHA)

Eiji Sashida (SUNRISE)

CO-PRODUCED BY SUNRISE

PLANNING & PRODUCED BY NTV

PRODUCED BY BANDAI & TOHOKUSHINSHA

(KIMAGURE ORANGE ROAD, CREAMY MAMI), sa femme, est character designer; YUTAKA IZUBUCHI est mecha designer (ses robots sont très connus des amateurs du genre dans GUNDAM et AURA BATTLER DUNBINE). Cette fine équipe se fit connaître sous le nom de HEADGEAR.

Si l'on juge PATLABOR uniquement par sa version télé, son accueil risque d'être plutôt froid. L'animation et les dessins sont moyens, l'action des méchas reste également très moyenne. Tout cela s'explique : la série télé a été définie 3 mois avant la date de diffusion, c'était beaucoup trop court et ce fut d'ailleurs le commentaire de YUTAKA IZUBUCHI qui n'avait réussi à crayonner que quelques nouveaux labors, à moitié réussi, alors que toute l'équipe d'HEADGEAR venait de terminer le film (un travail de longue haleine croyez moi!). Donc, nous ne pouvons pas nier qu'il y ait quelques erreurs de ci de là, mais c'est justement ce qui caractérise une série télé à petit budget (par rapport à un film), reste que les sujets abordés dans le DA sont intéressants, à supposer qu'ils puissent être compris avec une version française aussi déplorable (et PATLABOR ceci, et PATLABOR cela...AAaagrouh !!!). Mais surtout n'oubliez pas que le terme de PATLABOR regroupe beaucoup de choses ! vous connaissez le mot "multimédia" ? PATLABOR en est un exemple parfait car il s'est

COMICS, compte 41 volumes, ce qui est équivalent à sa version dessin animé qui représente 410 épisodes. Généralement, ces volumes mensuels comportent 200 pages et coûtent 12 francs. Leur taille est de 110/180 millimètres. Dans de rares exceptions, quand l'auteur ou le récit est très populaire, l'éditeur se permet de diffuser un volume de luxe grand format 180/260 comptant 400 pages et coûtant 35 francs. Ces volumes sont destinés à des

auteurs tels que **Katsuhiro Ohtomo**, 6 volumes d'**Akira**, **Buichi Terasawa** avec **Cobra**, **Black Knight**, **Kabuto**, **Goku**, ou encore, **Yasuhiko Yoshikazu** avec **Venus Wars**. Quand le succès d'une BD est très grand, l'éditeur ou le possesseur des droits réunit d'éventuels producteurs, chaînes de TV, annonceurs, agences publicitaires et sponsors afin de décider d'une possible mise en animation d'un récit.

Histoire du héros malin WATARU

Cas où le projet original est créé par une société de production. La société de productrice présente aux chaînes de TV, aux sponsors et agences de publicité, le projet original dont elle est créatrice.

Chibi MARUKOCHAN

Cas où un projet original appartient à une chaîne de TV. La chaîne de TV, qui veut rester possesseur des droits, propose aux sponsors une éventuelle coopération. C'est ainsi qu'agit la chaîne FUJI TV qui a produit et réalisé **MAISON IKKOKU**, **URUSEI YATSURA**, ...

Heisei Tensai BAKABON

Cas où le projet original appartient ou est créé par une agence de publicité qui est productrice. L'agence propose aux chaînes de TV son projet généralement de manière gratuite. En effet, un des produits qu'elle fabrique peut apparaître à l'écran.

DRAGON QUEST

Cas où le projet original appartient, ou est créé, par un sponsor comme ici, une entreprise de jeux vidéo. Une société de jeux vidéo a créé un jeu qui connaît un vif succès et, pour mieux le faire connaître, propose à un éditeur de publier une bande dessinée et aux chaînes de TV de s'intéresser à l'histoire pour diffuser une série que la société aura elle-même produite.

Kidoseisatsu PATLABOR

Cas où le possesseur des droits voudrait faire une série TV d'un film cinéma ou vidéo. Le possesseur des droits présente son ambitieux projet aux chaînes de TV, aux agences de pub et aux éventuels sponsors comme les sociétés de jouets.

TSURU HIME

Cas où une société de production aurait racheté les droits du récit. La société de production s'arrange pour posséder les droits d'auteur et propose le projet aux chaînes de TV.

Ganbare ! ANPANMAN

Cas où une chaîne aurait elle-même créé un projet. Le responsable des programmes d'une chaîne élabore un projet, la direction de la chaîne se concerte pour financer la réalisation et prend une décision sans passer par les agences de pub ou les sponsors.

L'heureuse famille MOOMIN

Cas où une chaîne de télévision et une société de production créent ensemble un projet. La chaîne de TV et la société de production d'animés élaborent un projet en co-production. La chaîne ainsi que ses correspondants à l'étranger (des chaînes étrangères par exemple) se concertent afin de financer cette co-production sans passer par les agences de pub ou des sponsors. **CALIMERO**, **BABAR**, **SHERLOCK HOLMES**, **REPORTER BLUES**, **ROBIN HOOD** - avec une chaîne italienne - **RODY LE PETIT CID**, **LES TROIS MOUSQUETAIRES**, **BOUBA**, **LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS** avec une chaîne espagnole.

Ce qui est important à signaler, les sociétés de production sont très souvent représentées par les éditeurs. De même les sponsors sont représentés par des entreprises de jouets telles que **Bandai** qui, parfois, s'imposent comme producteur d'oeuvres à gros budget. Par exemple, **Akira** avec 42 millions de francs, ou **Honneamise no Tsubasa** avec 40 millions de francs. L'équivalent de **Bandai** aux Etats-Unis, c'est **Mattel** qui produit des séries telles que **Barbie**, **Les Maîtres de l'Univers**, **Bravestarr**, ... En ce qui concerne les agences publicitaires produisant des animés, la diffusion d'un épisode correspond à un encart publicitaire qu'elles achètent. C'est pour cela qu'on peut trouver la même publicité, deux, voire trois fois de suite, dans le même animé. La commission réunie par les éditeurs décide d'un budget à accorder pour la fabrication d'un animé et du studio qui le réalisera. **Shueisha** a fait fabriquer beaucoup de ses animés par **TOEI ANIMATION** qui est au Japon le studio en tête des ventes. **TOEI ANIMATION** est le premier studio à s'être implanté en dehors du Japon. De toutes les maisons de production, ce sont ses productions qui sont vendues le moins chères. De plus, ils font beaucoup de sous-traitance sur des séries telles que **GHOSTBUSTER**, **DENIS LA MALICE**, **MUPPET BABIES**, **GI JOE**. L'Italie est le premier consommateur de production **TOEI ANIMATION** avec 36 séries différentes, suivie par la France avec 30. En ce qui concerne la production globale, le Japon a produit en 1989 à peu près annuellement 1600 heures d'animés par rapport aux Etats-Unis (600) et à la France (60). Bien que **TOEI ANIMATION** ait débuté en 1949, officiellement, c'est en 1958 qu'il diffuse son premier film. De 1958 à 1991, le Japon a produit 377 films pour les salles de cinéma. Le marché TV, qui débute en 1952, compte 739 produits de fictions animées. Aujourd'hui, c'est en fait le marché de la cassette vidéo, appelé OAV, qui remporte le plus vif succès et qui intéresse le plus les distributeurs avec des cassettes d'une durée de 30 à 74 minutes. Il a débuté en 1983 et compte en 1991, 626 films. Le prix de vente moyen d'une cassette est passé de 800 francs en 1983 à 300 francs en 1990.

Le produit dessin animé intéresse beaucoup les chaînes occidentales à cause de son coût.

Ce coût peu élevé, qui est surtout un prix de vente, vient du fait qu'au Japon, les chaînes n'émettent pas, comme en France, sur tout le territoire. Même une chaîne telle que **NHK**, qui possède des antennes dans tout le Japon, propose des émissions régionales. Les habitants de Tokyo ne reçoivent pas les mêmes programmes que ceux d'Okinawa. De ce fait, ce

CALENDRIER DES PRODUCTIONS DE DESSINS ANIMES TV		
	TOEI ANIMATION	IMPORTANT STUDIO
Jour d'achèvement du scénario	3 mois avant diffusion	1 mois avant diffusion
Temps nécessaire pour confection des dessins	3 semaines	10 jours à 2 semaines
Temps nécessaire pour l'animation	35 à 40 jours	3 semaines
Temps nécessaire pour la finition	2 semaines	1 semaines
Temps nécessaire pour la prise de vues	1 semaine	3 jours
Remise du films achevé à la chaîne de télévision	1 semaine avant diffusion	la veille de la diffusion ou bien le matin du jour-même
Remarques : Comme les opérations se chevauchent, il n'y a pas de coïncidence entre leur somme globale et le nombre total de jours nécessaires aux opérations.		

produit d'animation est revendu plusieurs fois au sein de son propre pays. Le coût d'un animé varie en fonction du nombre d'épisodes et de l'année de fabrication. Le produit le moins cher a une valeur de 5000 francs la minute. Bien qu'en France, les adultes ne voient aucune différence entre un nouveau et un ancien dessin animé japonais, cela ne signifie pas que les coûts soient les mêmes, tout comme le travail d'animation. Les producteurs d'animés peuvent se passer de vendre leurs produits aux pays occidentaux car ces produits sont amortis à leur arrivée chez nous. Bien que dans ces pays, le dessin animé japonais est très critiqué et controversé, cela ne touche pas les japonais car

leurs productions sont personnelles et destinées au marché interne.

En 1989, une école d'animation japonaise comptait 90 étudiants au concours de fin d'année. 20 élèves ont été diplômés. Ils ont été engagés par les plus grosses sociétés d'animation. 53 ont abandonné définitivement le secteur. Les 17 étudiants restant ont été engagés, même sans diplôme, par les sociétés d'animation restantes. A l'heure actuelle, le métier est de plus en plus délaissé car nombreux sont les jeunes qui rêvent de leur propre bande dessinée, entièrement conçue et réalisée par leurs soins. De plus, le salaire dans l'animation y est très faible : 3500 francs en salaire de base.

Production d'OAV (en durée totale, nombre de titres, durée moyenne par titre)					
	1985	1986	1987	1988	1989
Durée en minutes	2307	2128	3384	4776	10233
Nombre de titres	56	47	76	151	393
Durée moyenne par oeuvre en minutes	41,2	45,3	44,5	31,5	26,0

Sources : Comité de Production des Listes

PRODUCTION TOTALE DE DESSINS ANIMES AU JAPON POUR LA PERIODE 1985-1989					
GENRES	1985	1986	1987	1988	1989
TV	35527	34680	35263	37534	38992
Cinéma (films d'animation long métrage)	1647	2451	1514	1783	2544
OAV destinées au marché de la vidéo	2307	2128	3384	4776	10233
Co-productions internationales	7757	6388	14940	5385	4588
TOTAL	47238	45647	55101	47478	56357

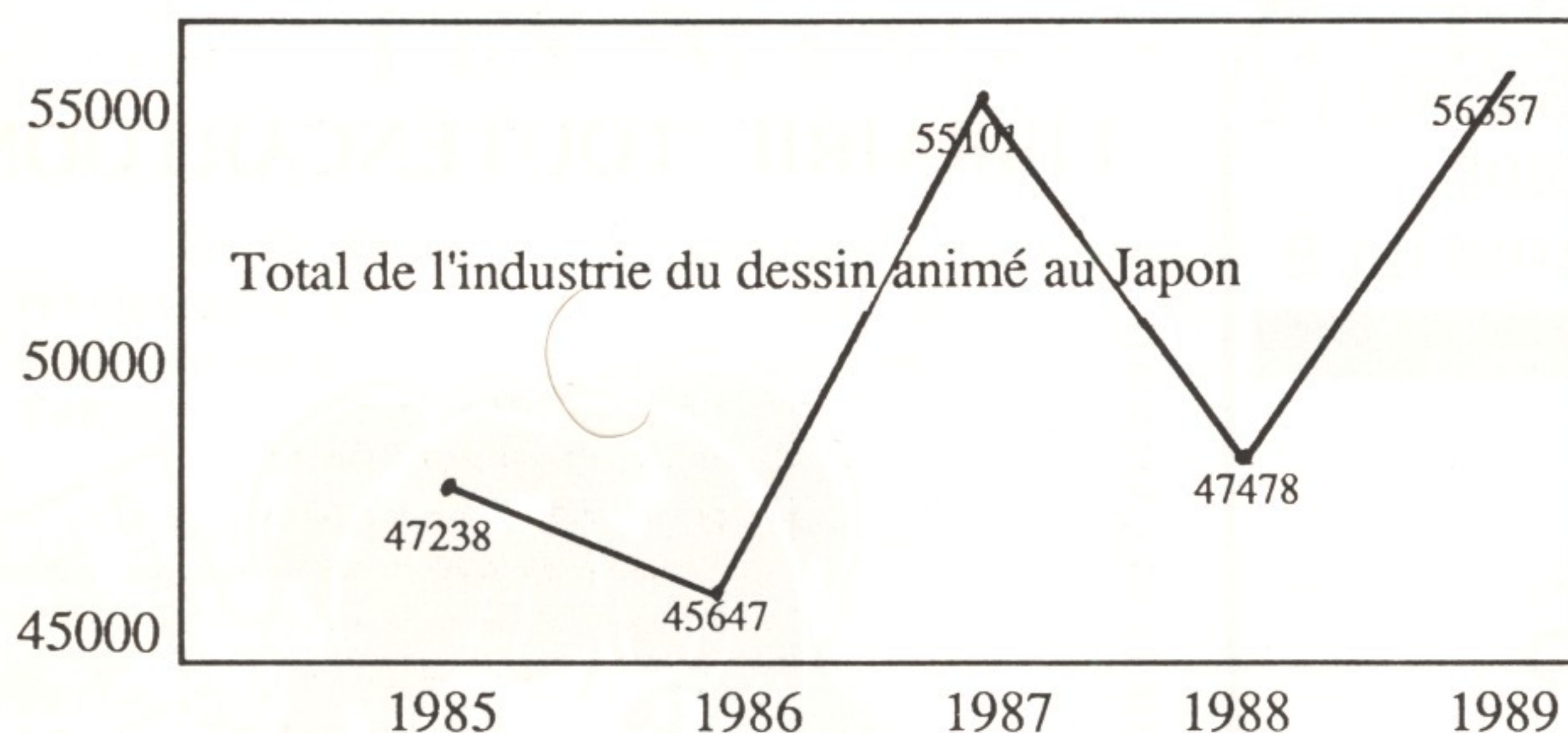
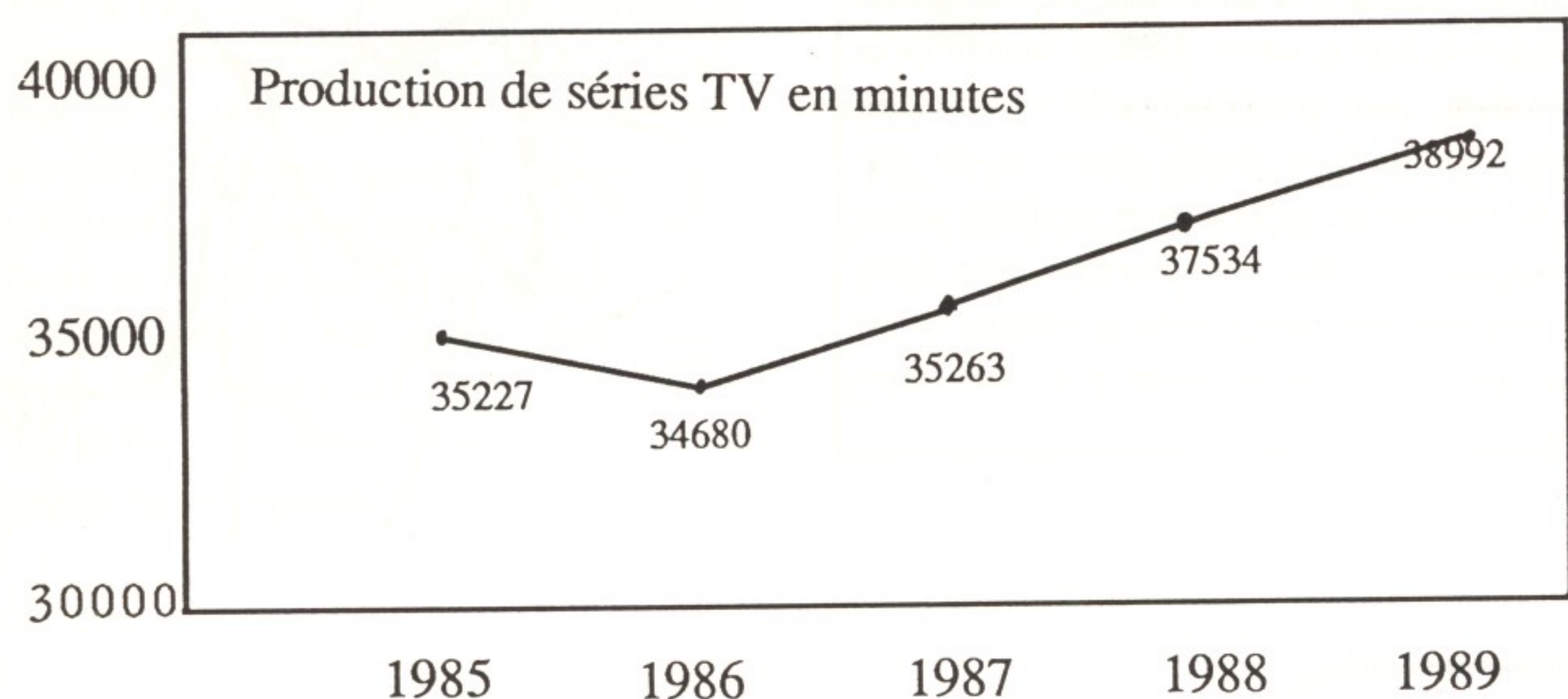
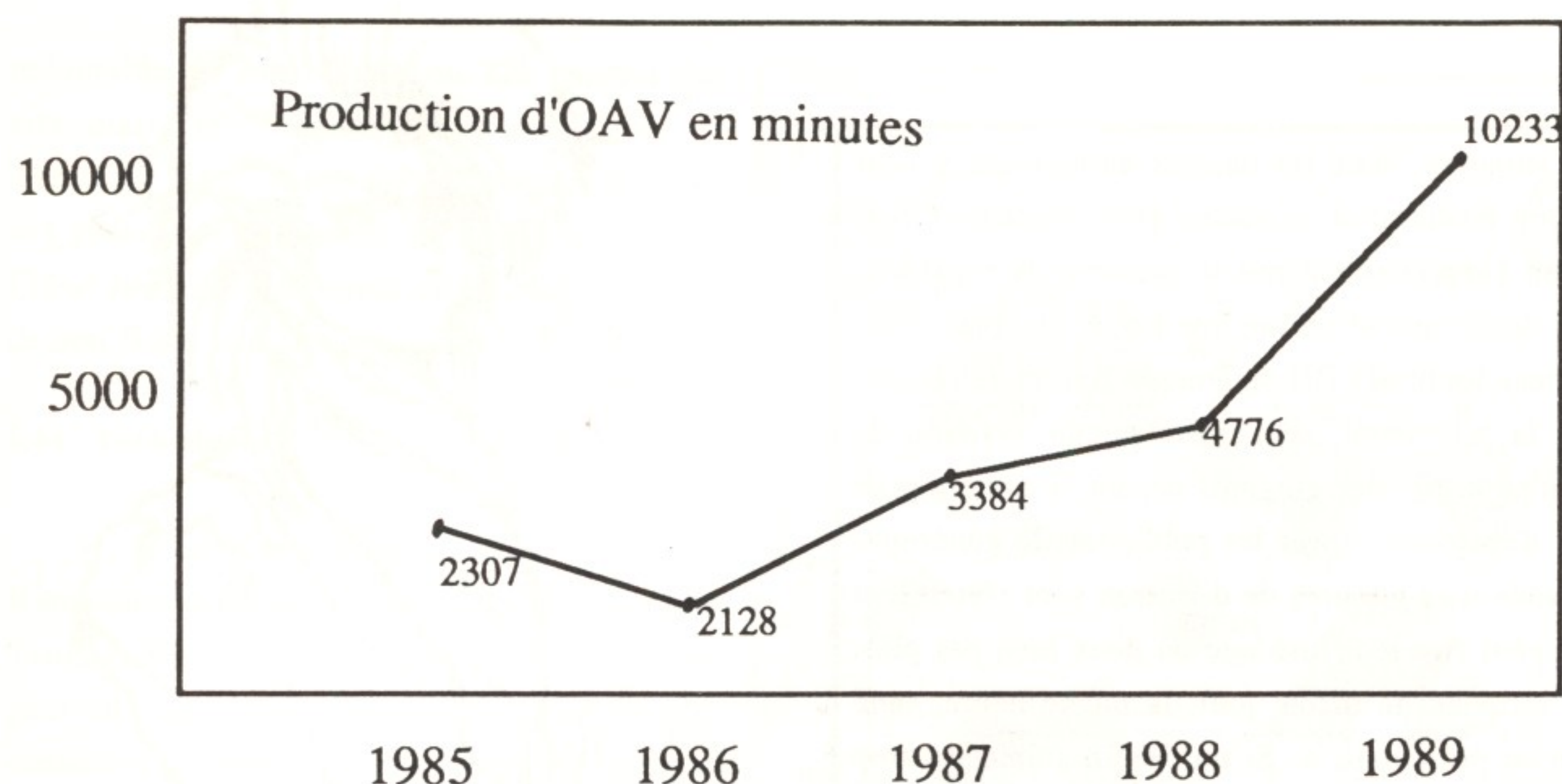
Sources : Comité de Production des Listes

Le travail y est très pénible. Un dessinateur de dessin animé, même très célèbre, peut travailler de 8 heures à 15 heures par jour, et souvent plus. Il peut rester penché sur sa table à dessins plusieurs jours de suite avec un rythme de sommeil de quatre heures. Une assistante passe lui poser une couverture sur le dos. Nombreux sont les dessinateurs qui souffrent de courbatures ou de douleurs à la colonne.

La conclusion qui peut être retenue est par rapport au graphique 3 sur le total de l'industrie de l'animation. Cette chute de 1987 à 1988 est due à la co-production et à la sous-traitance des produits d'animation avec les pays étrangers. Très peu de sociétés se risquent à faire des grosses co-productions pour éviter une autre chute. La co-production est passée de 6388 minutes en 1986 à 14940 en 1987 pour faire une énorme chute de 5385 minutes en 1988. Les sociétés à faire encore beaucoup de co-production sont TOEI ANIMATION et TMS (TOKYO MOVIE SHINSHA). Le marché du dessin animé japonais reste un marché clos, réservé en priorité à des japonais. Bien que les italiens et les américains fassent encore beaucoup de co-productions, les sociétés restent très méfiantes : le produit d'animation est très controversé.

Go Nagai, créateur de Goldorak et Mazinger Z, a déclaré au Japon que la violence ne dérangeait pas les parents car ils sont vigilants. De plus, ce sont les dessins animés pour adolescents qui contiennent de la violence. Les jeunes "ados" apprennent à faire la différence entre une feuille de cellulose et la réalité. En Occident, les parents enferment leurs enfants dès le plus jeune âge et ne leur laissent pas le choix, une fois arrivés dans leur vie d'adultes ou d'adolescents. Ils sont plongés dans un monde de violence et de cruauté bien pire parfois que celui décrit sur un cellulose. Les seuls types de séries pour lesquelles il y a un comité de censure au Japon, ce sont les séries "live" du type ULTRAMAN, BIOMAN. Ici, il y a des personnages en chair et en os et l'enfant aurait tendance à se comparer à son héros. Le comité de censure est très strict : pas de sang, pas de violence gratuite et surtout pas de sexe. Ce qui est extraordinaire, c'est la ressemblance entre ces séries. Cela vient du fait que les rediffusions sont très mal vues au Japon. Seuls les énormes succès peuvent être rediffusés. En cas de rediffusion d'un produit quelconque, un gros carré le signale au téléspectateur. Les séries telles que BIOMAN se ressemblent pour justement palier à cette "haine" de la rediffusion. On change les costumes, les véhicules et on obtient une nouvelle série qui, en fait, profite du succès de l'ancienne par sa ressemblance.

DRAGON BALL EN MANGA



Comme on peut le voir sur les graphiques ci-dessus, on se rend compte qu'une chute s'est produite en ce qui concerne la co-production avec l'étranger. En effet, TMS a

dernièrement arrêté sa politique de co-production.

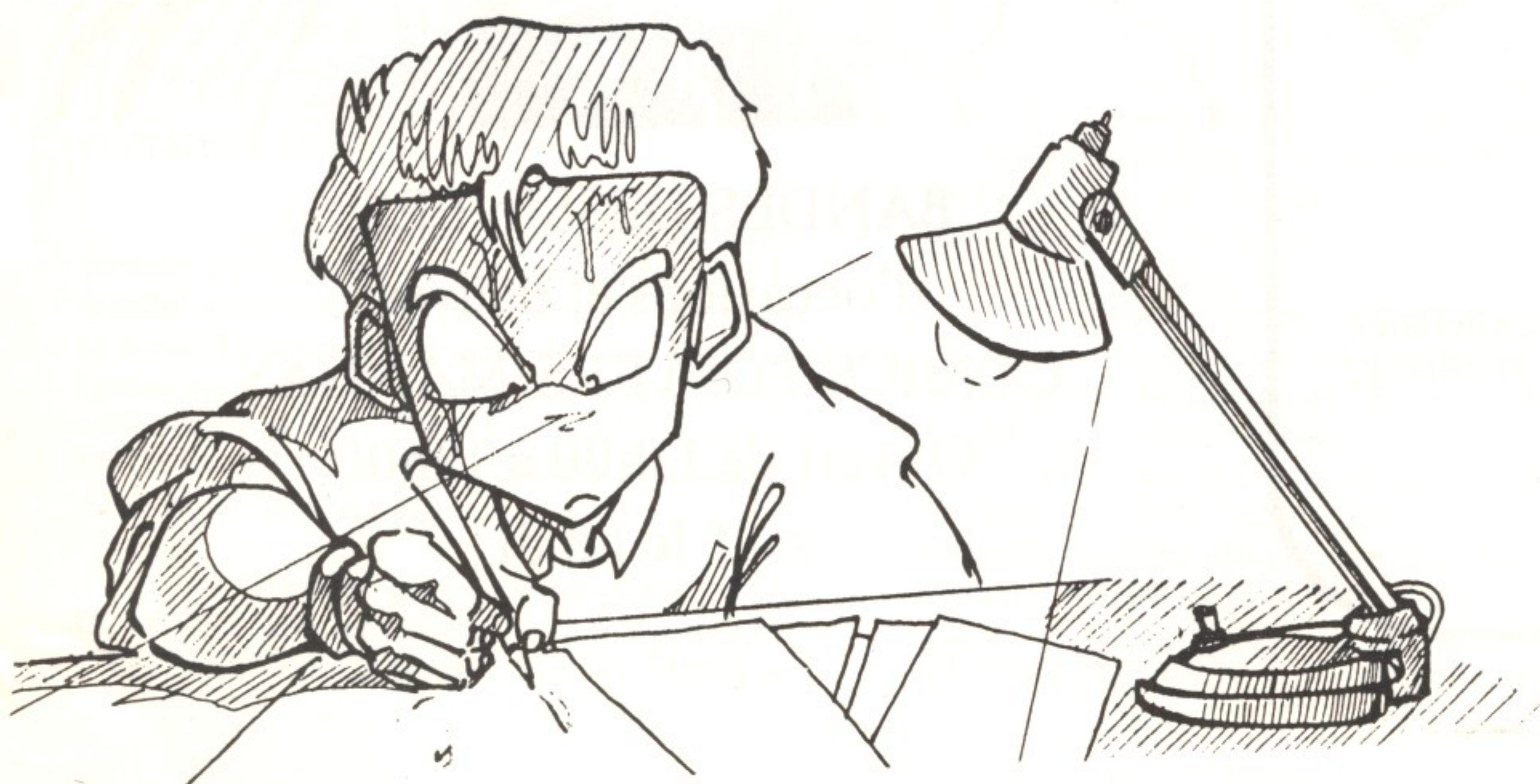
Pascal Lafine

La BD **Dragon Ball** créée par **Toriyama Akira**, provient d'une autre BD non publiée et du même auteur : **Dragon Boy**. L'histoire se passe dans la Chine antique où les décors sont les mêmes que dans **Dragon Ball** au début. Un jeune garçon portant des ailes au dos vit seul à la montagne et suit les cours d'arts martiaux d'un grand maître chinois. Pour se défendre, ce jeune garçon a le pouvoir de faire apparaître un dragon : **Dragon Boy**. Ce n'est pas tout. Quelques personnages de **Dragon Ball** sont tirés d'autres BD non publiées, créées toujours par **Akira Toriyama**. **Kamesennin** (Tortue Géniale) provient d'un personnage de **Docteur Slump**, un vieux sur un engin spatial. **Sheron** dragon tout puissant est en fait le dragon créé par le jeune **Dragon Boy**. **Bulma** représente la superbe princesse de **Dragon Boy** et **Son Goku**, d'où vient-il ? Il est en fait le principal héros de **Dragon Boy**, mais la queue a remplacé les ailes. Il provient lui aussi d'un conte chinois très ancien : **Monkey Magic**, soit le Roi des Singes. En conclusion, **Dragon Ball** est un puzzle de plusieurs BD.

Tout commença à partir d'une boule de cristal. Trouvé en pleine montagne par **Son Gohan**, **Son Goku** est en fait un saiyajin (un guerrier de l'espace). Les Saiyajins sont des grands guerriers très puissants lorsqu'ils "frôlent" si l'on peut dire, la mort. Leur niveau de force se multiplie. Lorsque **Son Goku** est arrivé sur la Terre, son but était de se débarrasser des grands guerriers afin qu'il soit le plus puissant. Mais il lui arriva un accident durant lequel il perdit la mémoire et une nouvelle vie commença pour lui.

Les personnages

Au fur et à mesure que l'histoire avance, **Son Goku** rencontre toute sorte de personnages. On se consacrera seulement à ceux ayant un certain niveau de force. **Yamcha** est le premier adversaire de **Son Goku** mais il n'était pas de taille devant lui. **Krillin** est son coéquipier pendant l'entraînement avec **Kamesennin** (Tortue Géniale). Il est, si l'on peut dire, le bouffon dans **Dragon Ball** pour **Akira Toriyama**. **Kamesennin** est le premier maître de **Son Goku**, il est le premier à utiliser le **Kame Hame Ha** (le cri qui tue). **Tenchin Han** est l'adversaire et l'ennemi



Club Dorothée est une émission pour la jeunesse, mais les dessins animés qui y sont diffusés sont visibles à tout âge. De nos jours, un jeune lycéen doit se cacher pour regarder **Club Dorothée** car ce serait la honte de sa vie si quelqu'un l'apprenait, même si ces amis la regardent aussi. Au Japon, il est tout à fait normal de regarder un dessin animé ou lire une bande dessinée. Dans le métro à Tokyo, pour passer le temps, quelques personnes lisent des BD de Dragon Ball et de Hokuto no Ken, même des personnes âgées de 20 ans. A la télévision, il n'existe aucun système de présentation pour les dessins animés. Il n'y a pas si l'on peut dire des guignols devant la caméra pour rediffuser dix fois Saint Seiya car ils sont en manque d'épisodes. Après les publicités, le générique, les sponsors, deux ou trois nouveaux spots arrive l'épisode. Les horaires de diffusion sont 16h-18h et 19h-20h. Si un dessin animé a un très grand succès, il peut être rediffusé une ou deux fois, pas plus. Les nouveautés passent obligatoirement une fois par semaine, le même jour, la même heure, sans interruption par manque d'épisodes, sans présentateur ou présentatrice. Si un dessin animé est trop violent, le public a le droit de protester. Le dessin animé passera à la télévision jusqu'au dernier épisode, mais il sera interdit à la rediffusion. La France devrait faire la même chose. Il faudrait qu'un dessin animé passe à la télévision sans promotion préalable pour que le public le regarde sans problème. Le dessin animé est souvent critiqué en France car quelques dessins animés étaient trop violents pour les plus jeunes. Le vrai problème du Club Dorothée est qu'ils passent un dessin animé sans savoir son genre. Un changement dans la conception des émissions jeunesse type Club Dorothée, une amélioration au niveau du doublage, du choix des titres ainsi que des génériques (textes et musiques) pourrait "anoblir" le dessin animé japonais. Enfin, il serait nécessaire de ne plus ranger ces produits d'animation dans la rubrique "moins de 2 ans".



G E G E le CHINOIS -
MARSEIL CAFE - L'OMBRE DE SAJINO - VOYAGE POUR TOUS

LA PASSERELLE

26 rue des 3 MAGES 13006

14h30 - 19h : 91 42 26 07

MARSEILLE

MANGA

& COMICS

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE A VOTRE COURRIER,
VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE,
LIBELLÉE A VOTRE ADRESSE.

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON

(C) RUMIKO TAKAHASHI

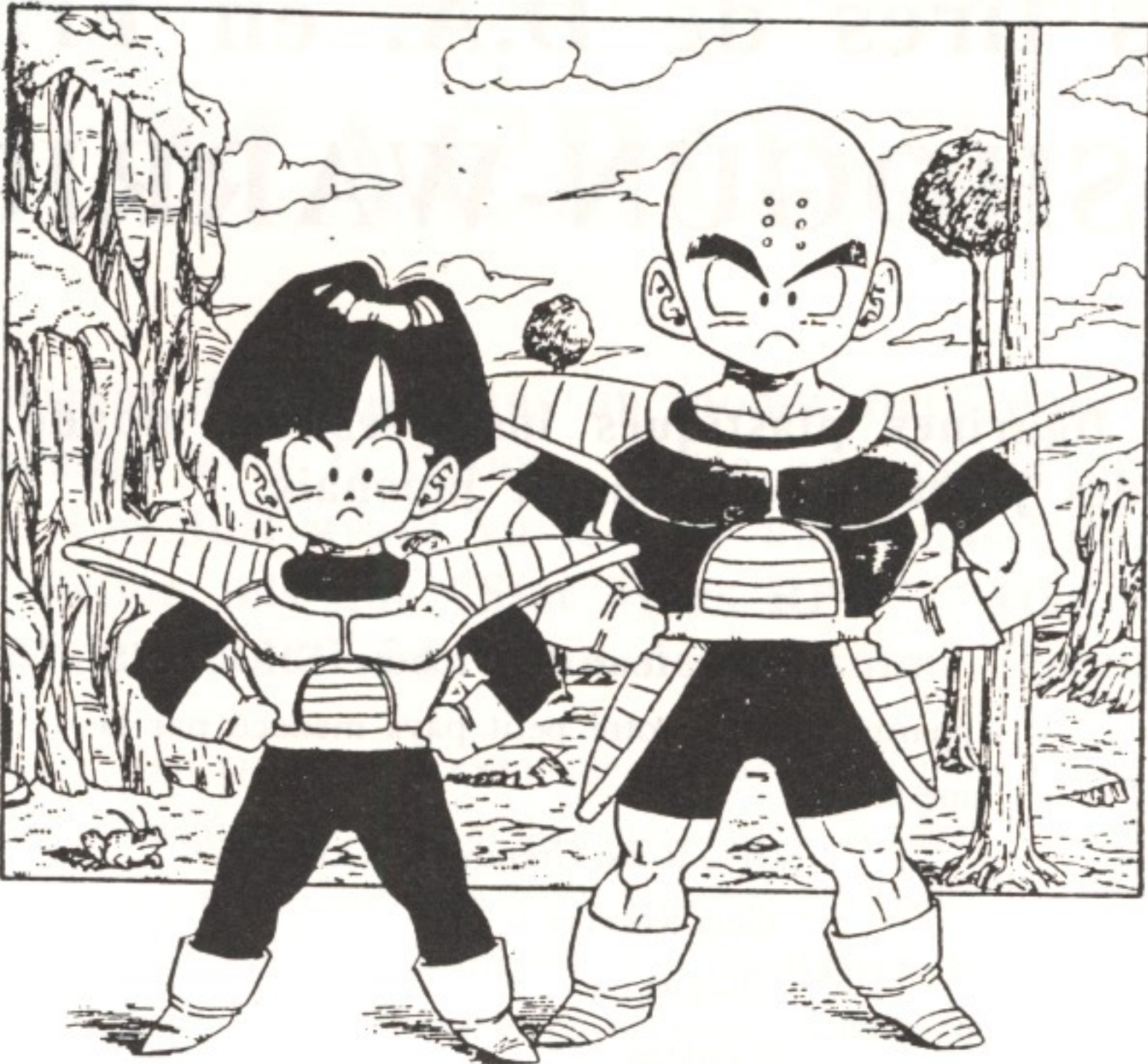


BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves
COMICS-POSTERS-MANGAS
Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi

redoutable de Son Goku au 22^e tournoi des arts martiaux. Chaoz est le coéquipier de TENCHIN HAN, assez faible, mais il possède des pouvoirs magiques. Piccolo (Satan Petit Coeur Junior) est un autre adversaire redoutable de Son Goku au 23^e tournoi.

Les techniques

Le Kame Hame Ha est utilisé par Kamesennin, Son Goku, Krilin, Yamcha, TENCHIN HAN. Un grand nombre de personnes peuvent s'en servir. C'est la technique la plus connue et la première. Le Dodonpa est l'arme de Tao Pai Pai, Chaoz, TENCHIN HAN, Tsulesennin (Erkren). Il est provoqué par le doigt. Le Taiyo Ken est un flash qui permet d'aveugler son adversaire pendant quelques minutes. L'utilisateur est TENCHIN HAN. Le Shiyoken est l'arme de TENCHIN HAN qui lui permet d'avoir deux bras de plus. Le Kikouho est le Kame Hame Ha de TENCHIN HAN dirigé vers le sol créant un trou en forme de carré. Le Sokidan de Yamcha est une boule dirigeable. Le Bukoujyutsu de Son



Goku, Krilin, TENCHIN HAN, Piccolo leur permettent de planer et de voler dans les airs. Le Shinshinoken utilisé par TENCHIN HAN permet de se multiplier par quatre. La dernière, le Chiyo Kame Hame Ha, est le summum du Kame Hame Ha invoqué par Kamesennin et Son Goku.

Quelques personnages ayant été très forts, s'affaiblissent dans Dragon Ball Z car ils n'arrivent pas à suivre le rythme de Son Goku. Seuls Piccolo et Krilin tiennent le coup mais ils ne sont pas aussi forts que notre héros. On retrouvera d'ailleurs beaucoup plus loin dans l'histoire, des personnages ayant pour force 22000, 35000 ou encore 65000 et 85000. Il y a même un personnage de force 580000 pouvant la multiplier par quatre, soit 2 millions, TENCHIN HAN n'étant rien à côté. N'oublions pas que Son Goku est un saiyajin et dès qu'un saiyajin frôle la mort, sa force se multiplie.

Ryo Nakaya
Franck Guilleux

DRAGON BALL - Manga : Jump Comics-
Editions Shueisha ; Musique : Columbia
Records ; TV, OAV, Cinéma : Bird
Studio/Shueisha-Fuji TV-TOEI Animation.

	Son Goku	Son Gohan	Piccolo	TENCHIN	Yamcha	Krilin	Raditsu	Nappa
Normal	5000	981	1220	1100	1000	1080	1500	4000
Maximum	?	2800	?	2700	2300	2500	2010	7000

LES MANGAS, VERSION U.S.

Si le dessin animé japonais a révolutionné le paysage audiovisuel français, le manga, lui, a révolutionné le paysage du comics américain. Habitué à Spiderman, Superman, Le Punisher et bien d'autres, voilà qu'apparaissent maintenant des samourais, des espars et autres voyous en motos dans Néo-Tokyo.

Jamais production japonaise n'avait autant bouleversé les américains, à part ROBOTECH (compilation U.S. de trois séries distinctes : MACROSS, SOUTHERN CROSS et MOSPEADA) en 1985.

En effet, si KAMUI et LONE WOLF & CUB ont été les premiers inversés et traduits (le japonais, au cas où vous ne le sauriez pas, se lit de droite à gauche ce qui implique que l'on doit l'imprimer à l'envers pour le sens de lecture occidentale), c'est bel et bien le comic de ROBOTECH qui lança la mode et habitua le public américain à de nouveaux points de vue, graphismes, scénarios qui allaient s'imposer bientôt avec APPLESEED, AKIRA, AREA 88, PINEAPPLE ARMY, etc.

Et bien que les débuts furent difficiles (erreurs d'impression et traduction aléatoire), le marché américain se laissa finalement amadouer et accueillit plusieurs dizaines de titres à succès (avant tout adultes et très peu pour jeunes adolescents du type DRAGON BALL) comme URUSEI YATSURA, HOKUTO NO KEN, AKIRA, OUTLANDERS,...

Chez les gros éditeurs (EPIC, VIZ COMICS) comme chez les indépendants (ECLIPSE COMICS, DARK HORSE, FIRST), le

manga se révèle être synonyme de succès. AKIRA en est l'exemple parfait.

Cette version couleur de la fameuse B.D. de KATSUHIRO OHTOMO dont nous connaissons la version française sortie depuis 1 an, obtient à travers le monde (à commencer par les plus égocentriques de tous les pays : les Etats-Unis) un succès sans précédent. Inutile de vous en faire un tableau plus complet, il vous suffit de vous référer à l'article qui y est consacré dans ce numéro.

EPIC (MARVEL) a créé là une superbe adaptation, en couleur par ordinateur pour les besoins américains, supervisée par OHTOMO lui-même. Une véritable folie suivit la sortie sur les écrans d'AKIRA en film d'animation de deux heures.

Et cette sortie fut accompagnée de plusieurs ventes de vidéos comme GUNBUSTER et DANGAIOH, suivies de "preview" par VIZ COMICS de diverses cassettes OAV ou séries en rapport avec leurs éditions actuelles ou futures (à noter que VIZ est le seul éditeur à ne comporter que des mangas traduits). Ainsi vont-ils éditer RANMA 1/2 à la fois en comic et en vidéo sous-titrée, idem pour GOLGO 13, CRYING FREEMAN, KEN, GREY, AREA 88,

profitant de la facilité d'adaptation en D.A. des japonais .

- VIZ a également édité des auteurs célèbres tels que:
- Yoshihisa TAGAMI, créateur de GREY et de HOROBI
 - Rumiko TAKAHASHI, créatrice de LUM, et les RUMIC WORLD FIRE TRIPPER et LAUGHING TARGET
 - Ryochi IKEGAMI, dessinateur de MAI THE PSYCHIC GIRL et de CRYING FREEMAN
 - Hayao MIYAZAKI, auteur de NAUSICAA OF THE VALLEY OF WIND
 - Yokinobu HOSHINO, auteur de 2001 NIGHTS et SABER TIGER.
 - Buichi TERAZAWA, auteur de COBRA et GOKU.
 - et dernièrement, en Graphic Novel (édition grand format), Kaoru SHINTANI, auteur de AREA 88.

Yvan WEST LAURENCE

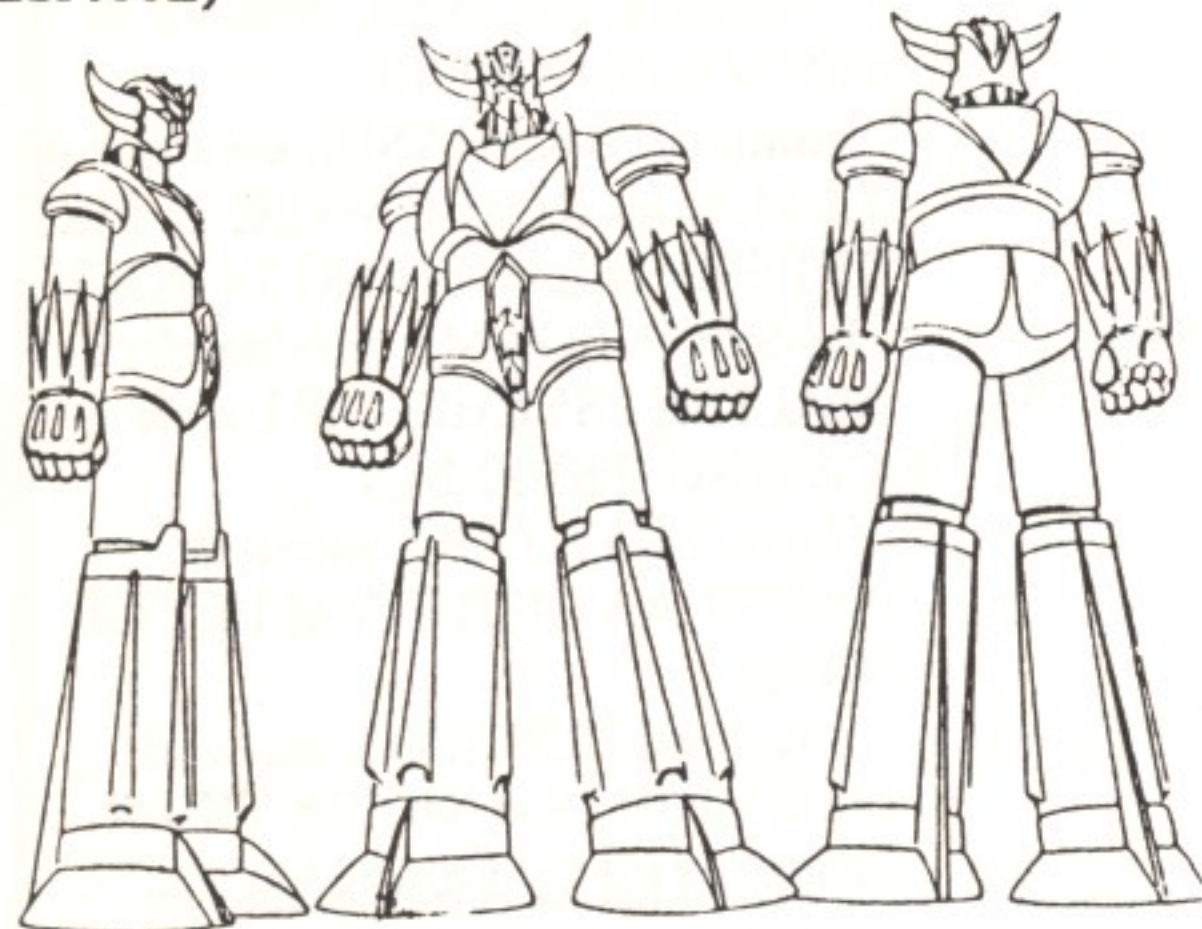
Jouets tirés de D.A. en France LES SHOGUN-WARRIORS

Des peluches aux petites figurines plastiques inspirées du monde réel, nous avons peu à peu plongé dans le délire imaginaire des jouets américains et japonais.



A partir du succès de GOLDORAK en 1978, ce fut l'invasion des robots en France. Bizarrement il n'y eut pas d'équivalent pour CANDY (en poupée par exemple) mais cette perte fut largement compensée par les ventes de disques, livres, romans et dinettes (!).

Evidemment le grand robot du prince ACTARUS fut distribué sous différentes formes et matières ; gommages, maquettes (versions ATLANTIC et MATTEL), métal (avec ou sans soucoupe) et grand modèle plastique qui, la plupart du temps, lançaient leurs poings et sortaient leurs astéro-haches. Mais il fut également accompagné de toute une panoplie d'accessoires, les figurines d'Actarus et Alcor chez CEJI-ARBOIS, le déguisement, ainsi que de puzzles, jeux, vignettes autocollantes et décalcomanies (seuls les Chevaliers du Zodiaque et les Tortues Ninja peuvent actuellement prétendre à une telle diversification d'objets dérivés). Et ce fut le cas aussi pour bien d'autres séries à succès des années 80 (ALBATOR, CAPITAINE FLAM, LA BATAILLE DES PLANETES, ULYSSE 31, IL ETAIT UNE FOIS L'ESPACE)



Mais avec lui, des dizaines de modèles tirés de séries inconnues en France (à part quelques rares sorties vidéo) furent distribués par MATTEL (1er distributeur américain). POPY (l'ancien nom de BANDAI France) reprit le flambeau l'année suivante avec une gamme d'années en années plus complète des séries citées plus haut.

Ainsi tous les robots SHOGUNS apparurent dans notre petit pays menacé par la lune rouge.

- UFO Robo Grendizer (Goldorak)
- Geta Robo G
- Dragon
- Raydeen
- Poseidon
- Great Mazingar

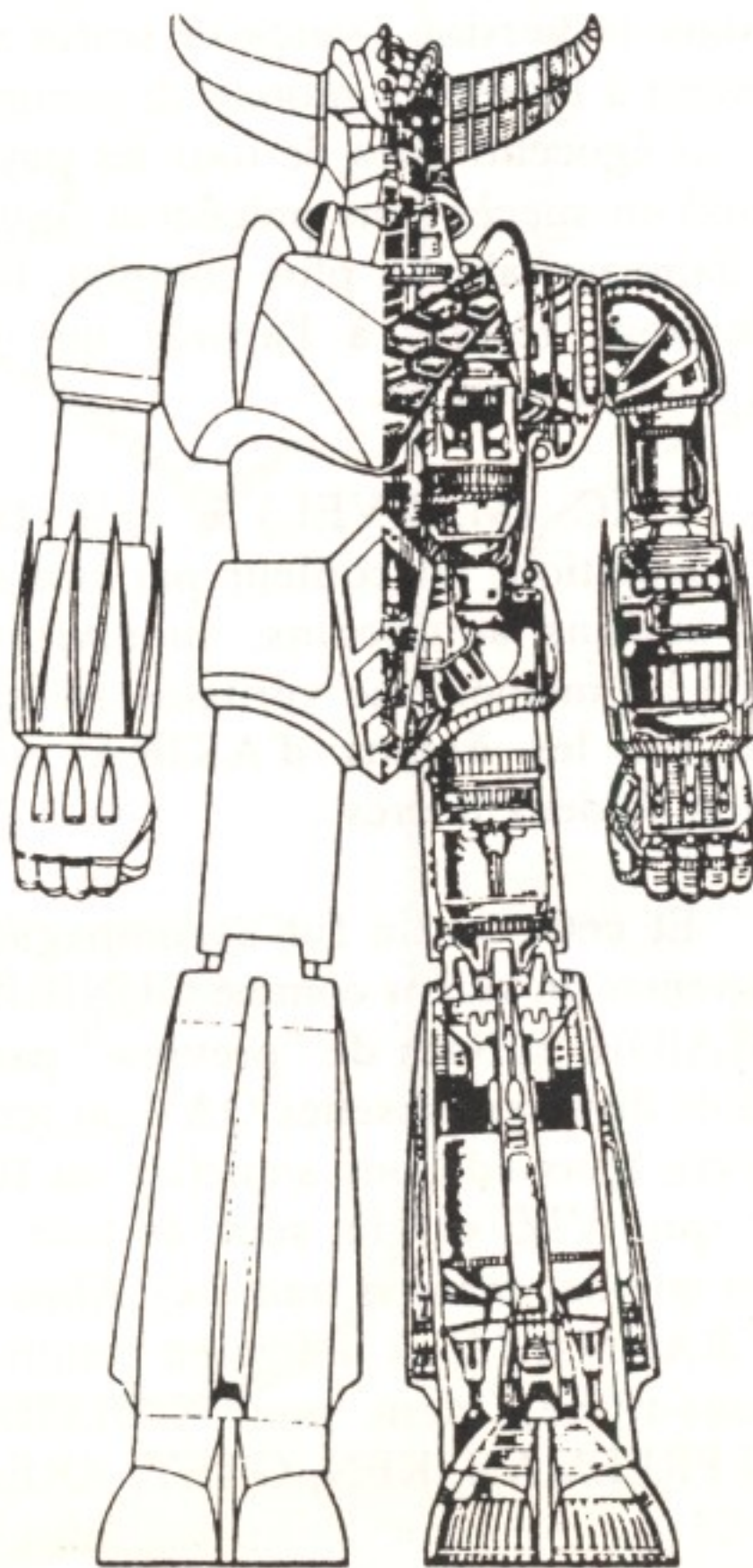
Et de plus gros modèles comme :

- Daimos
- Voltus V
- Danguard Ace
- Gaiking
- Brave Raydeen

Ainsi que des modèles géants (50 cm) de Goldorak, Raydeen, et Gaiking.

Ils sortirent aussi les Shoguns véhicules ou l'on retrouve:

- Le LIABE (SAN KU KAI)
- GOLDORAK et sa soucoupe
- Le VERTILUST GORENGER
- VARIDORIN aux ailes multicolores
- Le VARITANK
- Le DAIMOS TRUCK
- Le SHIGCON TANK et le SHIGCON JET



La plupart de ces modèles sont en plastique et métal, totalement articulés et agrémentés de lance-missiles. Ils correspondent en tout point aux robots et véhicules représentés dans leurs séries respectives.

Le plus étonnant reste cette série d'objets non procurés par le Japon, créée par les occidentaux, comme les personnages magnétiques ou autres gommages et décalcomanies (sans compter les bandes dessinées et albums à colorier). Ce phénomène tendrait à prouver que le D.A. japonais a stimulé la production française à court et à long terme (création de D.A. français pour essayer de contrecarrer l'invasion nipponne).

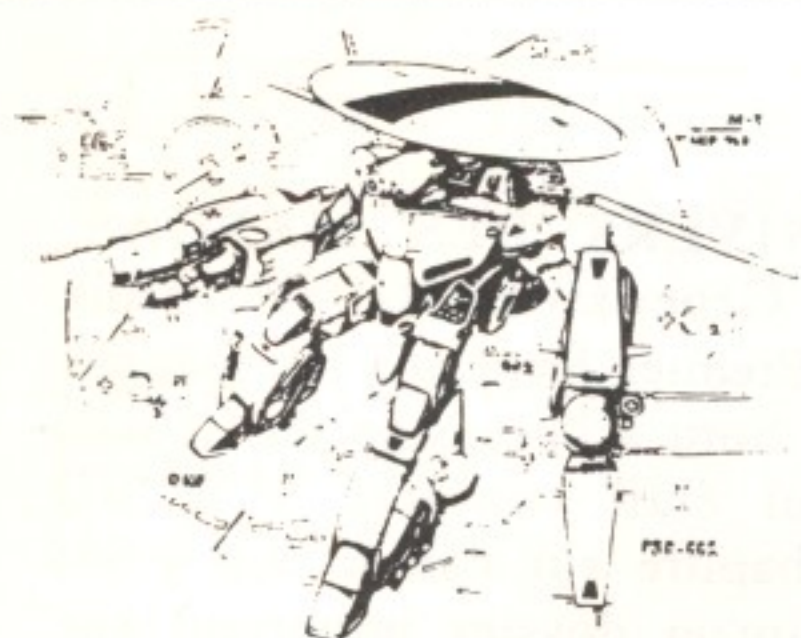
Aucune réalisation identique n'avait soulevé un tel raz-de-marée de jouets, à part peut-être en 1986 avec l'arrivée des Chevaliers du Zodiaque et plus récemment des Tortues Ninja, mais il s'agit là de deux séries sur 5 ans relevant d'une exploitation parfaite de BANDAI France (correspondance des sorties télé et jouets, contrairement à MATTEL avec CAPTAIN POWER) mais néanmoins incomplète au niveau des collections.

Il manque en effet certains modèles jugés inutiles dans le cas des chevaliers (chevaliers noirs, chevaliers d'acier, une partie des chevaliers d'Asgard et de Poseidon, l'armure d'Odin) et jugés indésirables dans le cas des Tortues (certains modèles sont vraiment affreux, comme seul savent le faire les américains, mais sont superbement réalisés).

Cependant, ces collections n'arriveront jamais à égaler la diversité des modèles du début des années 80.

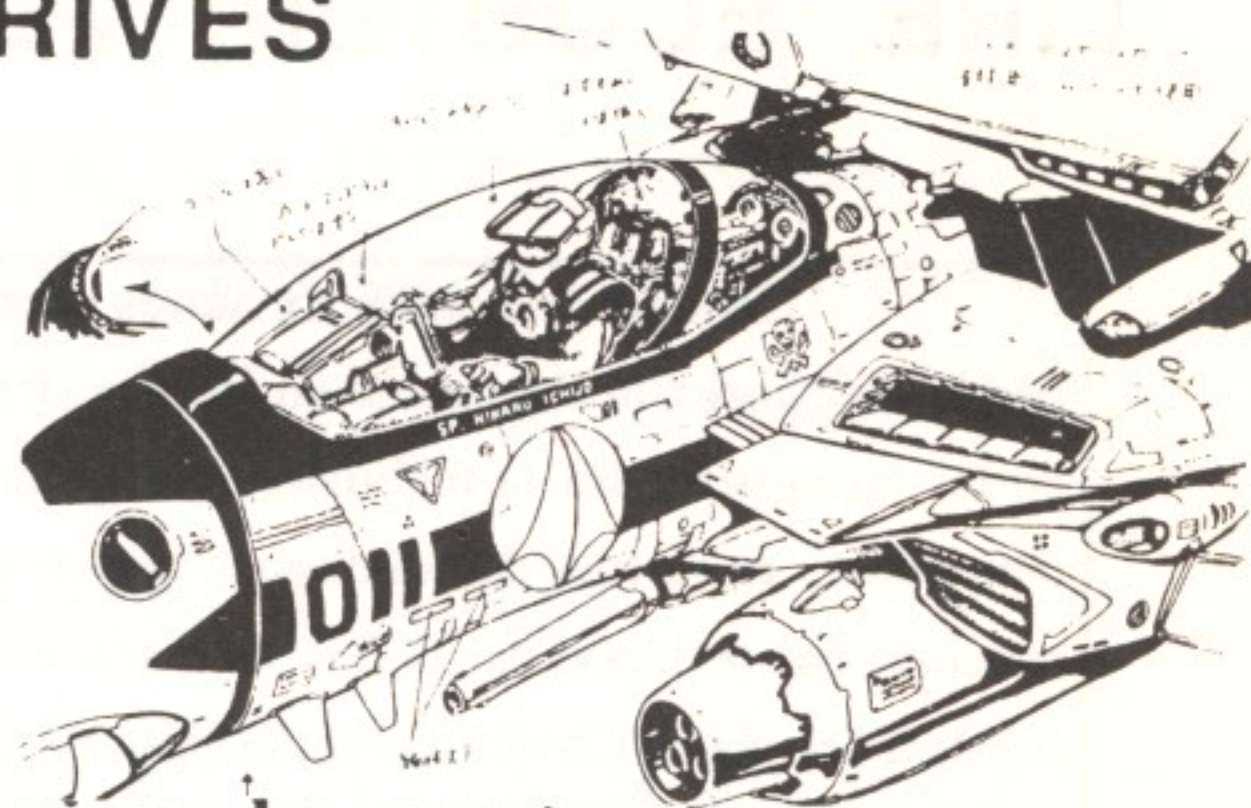
Yvan WEST LAURENCE

MATTEL, CEJI-ARBOIS, ATLANTIC
remerciements à BANDAI FRANCE.



Jeux de rôles et Dessins animés

MACROSS



Le jeu de rôle (JdR), permettant d'évoluer dans un monde fictif pour y vivre des aventures imaginaires, a toujours fait bon ménage avec la fiction : cette association dure depuis la naissance des JdR et est la garantie de leur évolution. Les JdR ayant vu le jour aux Etats-Unis, c'est de ce pays que nous viennent ceux dérivés d'oeuvres de fiction tels que "Star Wars RPG", "Star Trek RPG", "DC Heroes", "Teenage Mutant Ninja Turtles". Mais un JdR issu d'un dessin animé japonais est une nouveauté.

Palladium Books a donc sorti une gamme complète de JdR sur "Macross", "The Southern Cross", "Mospeada" et "The Sentinels" (séries connues en France sous le nom générique de Robotech), qui utilise le système de jeu commun à tous ses produits. Ceci a permis de sortir rapidement une gamme de livres de règles et de scénarios assez étendue et compatible avec tous les autres JdR de Palladium Books.

Le JdR de Macross

Premier de la série, Macross est également le livre de base donnant les règles permettant de jouer avec le reste de la gamme. Ce livre de 110 pages détaille les règles, les classes de personnages, les talents, les différents "méchas" et véhicules (terriens et Zentradiens), les combats de "méchas", les Zentradiens et la Terre lors de la reconstruction. Le système de jeu standard de Palladium Books date un peu mais a le mérite d'être simple, rapide et jouable. Toutefois, une modernisation serait la bienvenue sur certains points (pourcentages pour tout le jeu, système de combat plus réaliste, système de combat de masse) et la décomposition des "rounds" de combat en différentes phases alourdit rapidement les combats un tantinet poussés (essayez 6 Varitechs contre 12 Regults et repassez me voir à la fin). Cependant, les coups critiqués accélèrent les combats tout en les dramatisant, ce qui donne des parties pour le moins animées. Bien que le combat de "méchas" occupe une grande place, le jeu du personnage n'est pas négligeable et l'ensemble du jeu est très équilibré. Sur ce point, c'est une réussite.

Le JdR Macross et l'esprit de la série

Dans l'ensemble, l'esprit de la série est conservé à une seule exception près : les russes sont des vilains qui ne font pas partie de la R.D.F. et de l'U.N.SPACY. Ceci est un vieux fantasme américain et une entorse à l'esprit de Macross qui prône l'alliance entre les différents peuples. Ceci dit, les renseignements techniques et le "background", notamment en ce qui concerne les "méchas", sont la preuve

d'un gros travail ayant pour conséquence une excellente restitution de l'ambiance de la série. Il y a bien quelques erreurs ici et là, mais elles sont aisément corrigées et les différentes idées de développement à partir du canevas fourni par Macross sont suffisamment riches pour excuser ces quelques perles. Indéniablement, l'esprit de la série anime ce JdR.

En guise de conclusion

Malgré quelques défauts inévitables, Macross

est un très bon jeu de rôle qui gagne à être connu. Il est dommage qu'il soit aussi mal diffusé en France car le succès de "Battletech" ne fait que souligner l'intérêt des joueurs pour Robotech (Macross). En bref, jetez-vous dessus !

Christophe Jouan

MACROSS - JdR : Palladium Books ; TV, Cinéma, OAV : Big West

PARTEZ A LA QUETE DU DRAGON

Inspiré du jeu de rôle DONJONS ET DRAGONS, DRAGON QUEST (Quête du Dragon) est à l'origine un jeu d'aventures sur console "famicon" (family computer) NINTENDO 8 bits. Sorti par la société ENIX, Dragon Quest obtint un grand succès au Japon depuis sa première apparition en mai 1986. Cette folie furieuse autour du jeu fut poussée à un tel point que beaucoup d'élèves avait raté des cours (fait pour le moins impensable au Japon) en février 1988 pour aller acheter dans les magasins le dernier Dragon Quest. Tant et si bien que la direction du Ministère de l'Education japonaise a recommandé à ENIX de mettre en vente Dragon Quest IV un dimanche. Et le dimanche 11 février 1990, une nouvelle et périlleuse aventure attendait nos jeunes acheteurs, mais aussi les vendeurs. Des queues de 2 kilomètres se formaient avant même l'heure d'ouverture et des personnes étaient présentes 48 heures auparavant. D'après une caméra de sécurité d'un magasin de Shinjuku, 10000 personnes étaient présentes le 11 février dès 1 heure du matin. Le soir même, plus un seul exemplaire de Dragon Quest IV n'était disponible, soit près d'1,3 million d'unités vendues. Les 3 premiers Dragon Quest ont été vendus au total à 7,1 millions d'exemplaires. Dragon Quest IV à lui seul devrait dépasser les 4 millions d'exemplaires. Dragon Quest V est en préparation et devrait sortir sur la console super-famicon NINTENDO 16 bits d'ici 1 an. Mais ENIX refuse d'en dire plus. Parmi les créateurs de Dragon Quest, on retrouve Toriyama Akira, auteur de Dragon Ball et Docteur Slump. Le grand public fan de Dragon Quest proposa à Toriyama Akira de créer Dragon Quest en BD. Ce ne fut qu'à la deuxième demande du public qu'il accepta de réaliser Dragon Quest, mais seulement en série TV. Par contre, un assistant de Toriyama accepta d'adapter Dragon Quest en BD. Il existe peu de rapport entre la série TV, la BD et le jeu vidéo. Le scénario est d'ailleurs différent dans chacun des trois. La société ENIX pourrait bien vendre Dragon Quest série TV à la France, à la condition qu'elle soit achetée avec tout le matériel Dragon Quest : jeux vidéo, gadgets, etc. Il existe dans le commerce les musiques du jeu Dragon Quest et une version classique sur piano. Ce fut un énorme succès qui amena le grand public à demander de créer Dragon Quest sur des consoles autres que NINTENDO, telles que PC Engine, Sega, etc. Mais malheureusement, ENIX ne développe que sur NINTENDO 8 et 16 bits.

Ryo Nakaya
Franck Guilleux

DRAGON QUEST - Jeu : Nintendo ; Manga : Jump Comics-Editions Shueisha - TV : ENIX/Shueisha-Fuji TV-NAS.

Comme de nombreux autres produits dérivés, les bandes originales des dessins animés font partie de choses introuvables en France. Un moyen d'obtenir les musiques de votre série favorite est de les enregistrer sur la télévision, un système peu pratique à cause de la mauvaise qualité du résultat, d'une part, et surtout des dialogues toujours placés là où il ne faut pas. L'autre solution est de vous les procurer par le Japon car là-bas, tout sort évidemment en CD, disques et K7. Si vous avez la chance de pouvoir les obtenir, voici quelques conseils pour être sûr de tomber sur ce que vous cherchez.

- Evitez les séries trop anciennes. Inutile de chercher les musiques de Goldorak et de Candy : il y a longtemps qu'on ne les trouve plus, excepté dans des compilations ou dans des rééditions d'albums en CD (récemment ont été mis sur support numérique Wingman, Lady Oscar, Sherlock Holmes,...).
- Attention aux versions "théâtre" ou "drama" qui reprennent la bande-son intégrale d'un film ou d'un épisode.
- Méfiez-vous des chansons sur le dessin animé interprétées par des comédiens-doubleurs qui n'ont souvent rien à voir avec la série.
- Essayez de savoir si les musiques sont bien de la bonne série et non pas celles d'une suite ou d'un film.
- Enfin, pour être presque sûr de tomber sur des musiques, repérez sur la pochette les mots "original soundtrack" ou "BGM" (Background Music). Les "original soundtracks" regroupent les génériques, les musiques et les éventuelles chansons. Quant aux BGM, on y trouve uniquement des musiques et quelques fois des génériques. Le nombre de volumes regroupant les musiques d'une même série, varie évidemment suivant la série (on peut en trouver jusqu'à 9 comme pour Saint Seiya).

Cette fois-ci, je vous propose de regarder d'un peu plus près le premier CD de City Hunter (Nicky Larson en France), qui correspond aux épisodes 1 à 26 de la série. Sa durée est de 43 minutes et contient 10 morceaux :

- . Le générique du début des épisodes 1 à 26 (Aiyokienaide)
- . Le générique de fin de toute la première série des épisodes 1 à 51 (Get Wild) interprété par un groupe très célèbre au Japon : TM Network. Le début de cette chanson vous sera familier car on l'entend à la fin de chaque épisode en France.
- . Pour le reste, 3 musiques et 5 chansons, toujours des épisodes 1 à 26.

A l'intérieur du CD, le petit livret avec les paroles des différentes chansons et quelques photos en couleur de la série, à la fin. Sachez enfin, en ce qui concerne la première série, qu'il existe un deuxième CD se rapportant aux épisodes 27 à 51.

On remarque néanmoins que City Hunter est un dessin animé où il y a peu de musiques.

Olivier

CITY HUNTER - Original Animation Soundtrack : Epic-Sony 32.8H.119 ; Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; TV, OAV, Cinéma : Tsukasa Hojo/Shueisha-YTV-Sunrise

. L'UNIVERS DES MANGAS, par Thierry Groensteen - Editions CASTERMAN. Premier livre sur les mangas paru en français. Sorti à l'occasion du CNBDI d'Angoulême qui était consacré à la BD japonaise. Un chapitre sur l'animation y est consacré, ainsi qu'un dossier important sur Osamu Tezuka. Très intéressant et complet, mais malheureusement, peu de détails sur le manga des années 80 et 90.

. AKIRA, Katsuhiro Ohtomo - Editions GLENAT. Son premier album cartonné en couleur et en français, reprenant les 4 premiers numéros. L'archive de départ des futurs amateurs français de mangas.

. REVE D'ENFANT (DOMU), Katsuhiro Ohtomo, Les Humanoïdes Associés. Histoire complète et inédite en noir et blanc.

. L'article de France-Soir du mercredi 13 mars 1991 sur les mangas. Encore un autre prétexte à jeter son venin sur les meilleures oeuvres de la BD nipponne.

. Les derniers mangas en version US : AKIRA n°27, tiré du volume 5 à peine sorti au Japon, chez EPIC/MARVEL. Tetsuo au prise avec les forces mondiales, ça assure. HOROBI part 2 n°3, Yoshihisa Tagami - VIZ COMICS. Des monstres sortis tout droit de l'esprit de deux jeunes biologistes détruisent le Japon. Un combat sans merci se livre entre deux clans de démons Espars. 2001 NIGHTS n°8, inspiré de l'oeuvre de Arthur C. Clarke et dessiné par Yukinobu Hoshino - VIZ COMICS. L'épopée spatiale et humaine. CRYING FREEMAN part 2 n°7 de Katsuo Koike, dessiné par Ryoichi Ikegami - VIZ COMICS. La suite de la montée dans la hiérarchie des 108 dragons de Yoinomura. APPLESEED Book 4 Vol.1, de Masamune Shirow - ECLIPSE. Enfin le quatrième volume de la fabuleuse saga de Deunan Knute et Briareros dans la Cité d'Olympus. OUTLANDERS n°26, de Johji Manabe - DARK HORSE COMICS. Les aventures de la Princesse Kham et de Tetsuya continuent. GUNHED n°2, à partir du film du même nom, la BD est en version couleur, Kia Asamiya - VIZ COMICS. Sortis en GRAPHICS NOVELS, XENON, AREA 88 de Kaoru Shintani, NAUSICAA n°1,2,3,4 de Hayao Miyazaki, CRYING FREEMAN de Katsuo Koike, GREY de Yoshihisa Tagami et APPLESEED n°1 et 2 de Masamune Shirow.

. Les ENTERTAINMENT BIBLES, tout savoir sur les mécaniques design, Gundam, Votoms, Aura Battler Dunbine, vos studios d'animation préférés comme Artmic ou Studio Nue, etc, etc... Un livre par sujet au format manga. Editions B-CLUB.



ALLER : Ils arrivent bientôt en France, *The Secret of Blue Water* d'après 20000 lieues sous les mers de Jules Verne, *Shurato*, sur TF1 à Pâques, *Ranma 1/2*, *Borgman*, *Pygmalion* et *Winspector* (série "live") sur LA 5, et encore *Daddy Long Legs*.

RETOUR : Fans de *Macross*, *Southern Cross* et *Mospeada*, réjouissez-vous. *Robotech* revient ! (sur TF1). On en reparlera dans les prochains ANIME LAND.



EN DIRECT DU JAPON

Chaque début d'année apporte son lot de nouveaux dessins animés télévisés au Japon. En 1991, ont débuté au Japon :

- . *Cléa story*, une histoire anglaise produite par TMS dont c'est le grand retour à la télévision. A noter la collaboration de Monkey Punch, auteur de *Lupin III* pour cette nouvelle série.
- . *Kingyo*, une nouvelle adaptation d'un manga par TOEI Animation.
- . *Geta Robot Go*, la nouvelle oeuvre de Go Nagai inspirée d'une de ses anciennes séries du même nom. Une co-production TOEI Animation et Big West, producteur de *Macross*.
- . *Fivard*, robots et comique par Sunrise.
- . *Trapp Family Story*, l'adaptation d'un livre de la littérature mondiale comme chaque année par NIPPON Animation.

GRAND ECRAN

Ce mois-ci sur les grands écrans japonais : **GUNDAM F-91**, la suite des aventures de Gundam avec un nouvel héros Seabouc dessiné par Yasuhiko Yoshikazu dont c'est le retour à Gundam. Avec en entracte, **SD-GUNDAM SCRAMBLE**. Le TOEI ANIME FAIR annonce à son programme **DORABIAN NIGHT**, version d'Aladin joué par Doraemon, ainsi qu'une nouvelle version cinéma de **DRAGON BALL Z** et **MAGICAL TARURUTOKUN**.

**ECRIVEZ-NOUS, DITES-NOUS
CE QUE VOUS PENSEZ D'ANIME
LAND ET DES DESSINS ANIMES**

ANIME LAND

15, Rue de PHALSBOURG

75017 PARIS

(joindre une enveloppe timbrée pour la réponse)

**Minitel : 3614
CHEZ*ANIMELAND**

dans Le prochain ANIME LAND

- . **TSUKASA HOJO**, polars urbains
- . **HIGH SCHOOL KIMENGUMI**, un collège vraiment fou
- . **AKEMI TAKADA** entre rêves et amour (*Creamy*, *Orange Road*)
- . **PATLABOR ON OAV**
- . **MAGICAL TARURUTOKUN**, le hit de Shueisha
- . **SAINT SEIYA**, tous les CD
- . **JOUETS**, de l'Inspecteur Gadget à Saint Seiya

... et encore bien d'autres sujets.



Aligre
93.1 FM

ANIME LAND, l'émission, c'est sur ALIGRE FM 93.1 à Paris. 1 mercredi par mois de 11h à 11h30, retrouvez Pascal et Vincent qui vous parleront des dessins animés. Prochaine émission : le 17 avril.

Page conçue par Vincent Osée VU

CREDIT PHOTOS : Shueisha-Shogakukan-Gakken-Tokuma
Shoten-Bandai-Kodansha

MUSICA

IMPORTATEUR EN GROS ET DÉTAIL
& VENTE PAR CORRESPONDANCE

Japanese Goods *

Vendez
vos MANGA
chez
MUSICA
sans frais !

NOUVEAU : des MANGA !!!

Concours
de
Dessin
MANGA WORLD 92
Date de Limite
20 Nov 92



Jeu de 54 cartes Dragon Ball Z
Artbook de Max et Compagnie
CD ORIGINAUX DISPONIBLES
FAMILY COMIC
Cartes plastifiées
Cartes postales
Autocollants
Maquettes
Puzzles
Posters
Jouets

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h00

(centre commercial OSLO , 1er étage ,BNP à droite) 44 , Av. d'Ivry 75013 PARIS. Métro : Porte d'Ivry
Tél : (16-1) 45.86.63.64 Fax : (16-1) 60.06.06.04

POUR TOUT RENSEIGNEMENT JOINDRE 3 TIMBRES DE 2.50 FR. MERCI ET A TRES BIENTÔT!

* produits dérivés sur l'animation japonaise